
TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
TM
[7ª] ENTREGA
Ranger Trazos de Luz
GUÍA DE AVANCE
Por los expertos d
Nintendo Acción
¡Descubre todos los secretos!
GUÍA POKéMON
[4ª] ENTREGA
Blanco y Negro
Suplemento de Nintendo Acción nº 224

✔ Guía Paso a paso ✔ Consigue todos los objetos ✔ Entrenadores

Guía de expertos POKéMON BLANCO Y NEGRO

En las siguientes 13 páginas, todo esto: detalles del Musical Pokémon, primer combate triple o rotatorio, cara a cara con el equipo Plasma, Yakón y Bel, y primer contacto con el Pokémon Deerling. Ojito con él.

CUARTA ENTREGA

Sumario

Rumbo al corazón de Teselia II

Bienvenido a Ciudad Mayólica, donde te espera un buen número de retos por delante. Entre otras cosas darle su merecido a N y plantarte ante la líder Camila para que te dé su medalla.

¡Hazte con todos!

RUTA 4

En la Ruta 4 aparecen Sandile, Darumaka y Scraggy. En el agua hay Frillish.

ZONA DESIERTO

Aquí aparecen también Sandile, Darumaka y Scraggy (sólo entrada), pero se unen algunos Maractus, Dwebble y Sigilyph (sólo desierto).

Entrenadores

ZONA DESIERTO

Verás entrenarse a muchos Mochileros y Pokémon Ranger con Pokémon variados, y Médium con Pokémon de tipo Psíquico.

CIUDAD MAYÓLICA

Es la zona con más entrenadores del Mundo Pokémon. Además de los del Gimnasio, hay 8 que van turnándose en la Noria, más 20 en las carpas deportivas una vez te hayas pasado el juego, más los cientos de entrenadores posibles del Metro Batalla.

1. Entra en Ciudad Mayólica

Vuelve hacia la Ruta 4 y avanza por el camino del noreste hasta llegar a Ciudad Mayólica. En el acceso, la Profesora Encina os espera a Cheren y a ti para entregaros unas cuantas Ultraball y animaros a seguir completando la PokéDex.



2. Ayuda al anciano

Nada más llegar a Ciudad Mayólica, te encuentras a un par de reclutas del Equipo Plasma molestando a un anciano. Ayúdale y obtendrás la Bici. Ya puedes depositar dos Pokémon en la Guardería Pokémon de Ruta 3 y obtener Huevos.



3. Obtén la Cámara Lucha

El principal edificio de Ciudad Mayólica es la Estación Radial. Al entrar por primera vez, una chica te regala la Cámara Lucha. La Estación Radial es una estación de la que parten varios trenes del Metro Batalla, así como el tren hacia Pueblo Biscuit.



ENFERMERO

Una vez derrotes al Enfermero que se encuentra en la entrada a la Zona Desierto, cada vez que hables con él curará a todo tu equipo Pokémon.

LOS DARMANITAN DURMIENTES

En la zona noreste del desierto se encuentran unas ruinas con algunos Darmanitan en su Forma Daruma. Si pasas por este lugar una vez hayas derrotado a la Liga Pokémon, la Profesora Encina te entregará el objeto Caram. Furia, con el que puedes despertar a uno de estos Pokémon. También puedes conseguir Caram. Furia en Ciudad Teja en invierno y en el Real Teselia los sábados.

Estos Darmanitan tienen la habilidad especial Modo Daruma, que les permite cambiar de Forma con menos del 50% de PS.

4. Prueba el Musical Pokémon

Bel te había dicho que iba a ver el Musical Pokémon, así que sigue el camino que ella ha tomado. Enseguida encuentras el edificio, y al entrar Bel te sale al encuentro. El Director te regala el Neceser nada más entrar, para guardar los Complementos necesarios para el Musical Pokémon. Prueba a entrar en el musical a ver qué tal. El objetivo es ajustarte al tema elegido lo mejor posible, porque luego el público te regalará más Complementos cuando termines.





5. Convenciendo al padre de Bel

Al salir de la carpa del Musical Pokémon, el padre de Bel os sale al encuentro. El señor sigue enfadado por el rumbo que ha tomado Bel con su vida, pero enseguida la Líder Camila aparece para convencerle de que debe dejarla seguir su camino.



6. Conoce la Fuerza

En una de las casas al oeste de Ciudad Mayólica un chico te regala la MO 04, que contiene el movimiento Fuerza. Puedes usar este movimiento para mover grandes rocas y avanzar a zonas ocultas de las rutas de Teselia.



7. Con N de Noria

En el Parque de Atracciones de Ciudad Mayólica también se encuentra la Noria. En tu primera visita te cruzarás con el entrenador N, que te invitará a subir a la Noria con él. Durante el viaje te revela que él es el verdadero líder del Equipo Plasma, y al bajar te reta a un nuevo combate Pokémon. Sus Pokémon son muy variados, y además totalmente nuevos desde la última vez, pero no tienen mucho nivel. Derrótale para que te deje tranquilo por el momento.

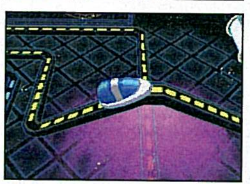


EQUIPO PLASMA N			
SANDILE	SCRAGGY	DARUMAKA	SIGILYPH
NV. 22	NV. 22	NV. 22	NV. 22
Bucle Arena	Finta	Golpe Cabeza	Viento Afín
Buena Baza	Golpe Cabeza	Alboroto	Remolino
Bofetón Lodo	Contoneo	Imagen	Psicorrayo
Embargo	Demolición	Puño Fuego	Aire Afilado
Hab: Autoestima	Hab: Mudar	Hab: Entusiasmo	Hab: Muro Mágico

8. Gimnasio de Ciudad Mayólica

Una vez hayas derrotado a N en la Noria, puedes entrar en el Gimnasio de Ciudad Mayólica. En realidad es una montaña rusa. Para avanzar por el gimnasio debes coger los vagones hasta llegar a una nueva plataforma y pulsar un interruptor que altere la trayectoria de los vagones de su mismo color hasta llegar a la siguiente plataforma. Por el camino te cruzas con entrenadores, o te salen de los vagones. Al final del trayecto se encuentra la Líder Camila, dispuesta para la batalla.





OBJETOS

Zona Desierto

✱**GAFAS DE SOL:** Al este, en una hondonada.

✱**ARENA FINA:** Regalo de un hombre de negro al este.

✱**HIPERPOCIÓN:** Al extremo noreste. Oculta.

✱**AGUA FRESCA:** Al sur de los Darmanitan.

✱**SUPERPOCIÓN:** Al oeste de los Darmanitan.

✱**ÉTER:** Al noroeste, junto a la entrada al castillo. Oculto.

✱**ESC. CORAZÓN:** Al extremo noroeste.

✱**POLVOESTELAR:** Al sureste de la torre.

✱**PIEDRA FUEGO Y CARAMELORARO:** Al extremo sur desde la torre. Uno oculto.

✱**POLVOESTELAR:** Al suroeste de la torre. Oculto.

✱**MT39 (TUMBA ROCAS):** Al extremo suroeste.

✱**BAYA SAFRE X2:** Regalo de los Pokémon Ranger tras derrotarles.

✱**CARAM. FURIA:** Regalo de la Profesora Encina tras derrotar a la Liga Pokémon.

Ciudad Mayólica

✱**BICI:** Regalo del anciano por librarle del Equipo Plasma.

✱**ATAQUE X Y SUPERREPEL:** Al sur de la Noria, en el parque de atracciones. Uno de ellos está oculto.

✱**AGUA FRESCA:** Regalo de tu ayudante en el Gimnasio.

✱**MT72 (VOLTIOCAMBIO):** Regalo de la Líder Camila tras derrotarla.

✱**CÁMARA LUCHA:** Regalo de una chica al entrar en la Estación Radial.

✱**NECESER:** Regalo del Director del Musical al entrar al Teatro Musical.

✱**MT49 (ECO VOZ):** Regalo una chica en el Teatro Musical.

✱**MO04 (FUERZA):** Regalo de un chico en una casa al oeste de la ciudad.

✱**CAMP. ALIVIO:** Regalo de una anciana en una casa al oeste de la ciudad, si llevas un Pokémon de alta Felicidad.

✱**PIEDRA SOLAR:** Regalo de una chico en una casa al oeste de la ciudad.

✱**BRAZAL FIRME:** Regalo de un Pitcher en la salida hacia Ruta 16.

LA NORIA

Tras superar el Gimnasio de Ciudad Mayólica, puedes visitar la Noria todos los días para retar a un entrenador y darte un paseo por allí. El entrenador disponible depende de la estación del año y de tu personaje:

•**Invierno:** Preescolar Jessica si eres chico y Niño Bien Hernán si eres chica.
•**Primavera:** Chica Cora si eres chico y Breakdancer Fide si eres chica.
•**Verano:** Montañero Matías si eres chico y Entre. guay Xosé si eres chica.
•**Otoño:** Oficinista Sagrario si eres chico y Camarera Leticia si eres chica.

GRAN ESTADIO Y CANCHA

Al norte de Ciudad Mayólica se encuentran el Gran Estadio y la Cancha. En este lugar se celebran diversos eventos deportivos en función del día de la semana. La primera vez que lo visites sólo podrás retar a un entrenador, pero al obtener 5 y 7 medallas y superar la Liga Pokémon se irán haciendo más fuertes, y además otros jugadores querrán también batalla y el campo se llenará de fans con Pokémon bastantes poderosos, algunos de los cuales te regalarán ciertos objetos.

•**Gran Estadio:** En esta carpa se juega al béisbol los lunes, jueves y domingos; al fútbol, los martes y viernes; y al fútbol americano, los miércoles y sábados. Los equipos juegan el partido de 14:00 a 16:59 y no pueden luchar.
•**Cancha:** En esta carpa se juega al tenis los lunes, miércoles, viernes y domingos, y al baloncesto los martes, jueves y sábados. Los equipos juegan el partido de 10:00 a 11:59 y no pueden luchar.

MUSICAL POKÉMON

En el Musical Pokémon el objetivo es vestir a tu Pokémon con aquellos objetos apropiados para la canción. Podrás ponerle una serie de Complementos a tu Pokémon antes de salir a bailar con otros tres Pokémon (puedes conseguir más en Ciudad Caolín). Ganarás una estrella de entrenador si consigues los 100 Complementos.

El público juzgará su actuación en función de su vestimenta, aunque puedes tocar una vez cada Complemento en sus manos para que tu Pokémon lo utilice. En función de la coherencia entre el vestido del Pokémon y el musical (han de ser de la misma categoría: Carisma, Dulzura, Elegancia o Peculiaridad) te arrojarán nuevos Complementos y evaluarán su actuación.

El juego cuenta con cuatro musicales de inicio: Al Estrellato (Carisma), Paseo por el Parque (Dulzura), Fiestecilla Vespertina (Elegancia) y Mayólica en el Alma (Peculiaridad). Se pueden descargar nuevos musicales por medio del Pokémon Global Link.

CASA EXAMINADORA

Al suroeste de Ciudad Mayólica se encuentra la Casa Examinadora. En esta casa podrás realizar un Test de Combate una vez que hayas superado la Liga Pokémon.

Puedes realizar dos tipos de Test de Combate: Batalla Individual o Batalla Doble. En el primer caso deberás formar un equipo de 3 Pokémon, y en el segundo un equipo de 4. A continuación te enfrentarás a 5 entrenadores consecutivamente, con independencia de que ganes o pierdas (tu equipo se cura entre batallas). Las batallas se irán volviendo cada vez más complicadas.

Al final del test obtienes un diploma con un resultado en puntos, según el cuadro de la derecha. En función de la puntuación obtenidas obtendrás uno de los siguientes niveles (mira el cuadro de la columna anterior). Este nivel lo puedes consultar en el PC negro.

También existe la posibilidad de descargar un Test de Combate especial por medio de la CWF de Nintendo, pero todavía no se conocen más detalles al respecto.

Nivel	Puntos
★☆☆☆☆☆☆ Aficionado	Hasta 999
★★☆☆☆☆☆ Principiante	1000 a 1999
★★★☆☆☆☆ Normal	2000 a 2999
★★★★☆☆☆ Alto	3000 a 3999
★★★★★☆☆ Avanzado	4000 a 4999
★★★★★★☆ Élite	5000 a 5999
★★★★★★★ Maestro	6000 o más

Acción Positiva	Puntos
Ganar una batalla (no empatar).	+1000
Derrotar a un Pokémon rival.	+80
Cambiar un Pokémon en batalla.	+5
Usar un ataque muy efectivo contra un Pokémon rival.	+1
Cuando un ataque del rival no hace daño (por inmunidad de tipos, por Levitación o por inmunidad de cambio de estado).	+4
Cuando un ataque del rival es poco efectivo.	+2
Por ganar la batalla y que el rival haya tenido su turno (x = 2), o si no lo ha tenido (x = 1). Si se pierde entonces x = 0.	+15x
Acción Negativa	**Puntos**
Perder una batalla.	-0
Derrota de un Pokémon propio.	-80
Por cada turno de batalla.	-10
Por cada batalla (es parte de la fórmula).	-500
Cuando un ataque tuyo no hace daño (por inmunidad de tipos, por Levitación o por inmunidad de cambio de estado).	-10
Cuando un ataque tuyo es poco efectivo.	-2
En cada batalla se resta el porcentaje de PS acumulado de todos tus Pokémon respecto de su PS total.	-%PS

10. Batalla contra la Líder Camila

Está especializada en los Pokémon de tipo Eléctrico. Si te da problemas, la mejor idea para derrotarla es entrenar un Sandile capturado en Ruta 4 y abusar de su ventaja de tipo. Al ganarla, te entregará la Medalla Voltio.



LÍDER CAMILA		
EMOLGA	EMOLGA	ZEBSTRIKA
NV. 25	NV. 25	NV. 27
Voltiocambio	Voltiocambio	Nitrocarga
Golpe Aéreo	Golpe Aéreo	Chispa
Persecución	Persecución	Voltiocambio
At. Rápido	At. Rápido	At. Rápido
Hab: Elec. Estát.	Hab: Elec. Estát.	Hab: Pararrayos

Medalla Temblor

Tu aventura continúa hacia el oeste, rumbo a Ciudad Fayenza. Allí está la siguiente Medalla de Gimnasio, pero antes deberás investigar las extrañas acciones del Equipo Plasma en la zona.

1. Explora la Ruta 16 y el Bosque Perdidos

Antes de continuar tu camino, puedes explorar la Ruta 16 y el Bosque de los Perdidos. Se trata de dos zonas pequeñas, pero que guardan un gran misterio. No podrás avanzar al este hacia Puente Progreso hasta que no superes la Liga Pokémon.



¡Hazte con todos!

RUTA 16

En la Ruta 16 aparecen Minccino, Trubbish y Liepard. En la Edición Blanca aparece Solosis, mientras que en la Negra sale Gothita.

BOSQUE PERDIDOS

En la Ruta 16 aparecen Swadloon, Tranquill y Venipede. En la Edición Blanca aparece Petilil, mientras que en la Edición Negra sale Cottonee.

RUTA 5

En la Ruta 5 aparecen Minccino, Trubbish y Liepard. En la Edición Blanca aparece Solosis, mientras que en la Edición Negra sale Gothita.

OBJETOS

Ruta 16

✱**CARAMELORARO:** Al noroeste, usando Corte.

✱**CARBÓN Y MT66 (VENDETTA):** Al noreste, usando Fuerza.

✱**PROTEÍNA Y CARAMELORARO:** En la zona elevada, usando Surf y Cascada.

Bosque Perdidos

✱**SETA GRANDE:** En un tronco al sur.

Ruta 5

✱**SUPERBALL:** Al noreste, tras unos árboles.

✱**HIPERPOCIÓN:** Al suroeste, yendo por el sur de la valla blanca.

✱**REVIVIR:** Al noroeste, yendo por la hierba desde el este y encima de un resalto.

✱**ZINC:** Al noroeste, junto a la valla cercana al puente.

✱**GUITARRA ELÉCTRICA:** Regalo del Cantautor Marcio tras derrotarle. Complemento para el Musical Pokémon.

Puente de Fayenza

✱**P. VIGOR, P. MÚSCULO, P. AGUANTE, P. INTELECTO, P. MENTE Y P. ÍMPETU:** Pisando una sombra de pájaro (15% cada una).

✱**P. BELLA:** Pisando una sombra de pájaro (10%).

EL MISTERIO DEL BOSQUE DE LOS PERDIDOS

En el Bosque Perdidos se encuentra una caravana donde reside una extraña mujer que jamás pronuncia una sola palabra. El Mochilero de la zona te explica que la mujer prefiere llevar una vida tranquila.

Si apareces con Raikou, Entei o Suicune variocolor de evento (puedes descargarlos desde las Ediciones Diamante, Perla, HeartGold y SoulSilver por medio del Trasladador Pokémon de Ciudad Porcelana), la mujer saldrá furiosa de la caravana y te atacará como si fuera un Pokémon.

En realidad se trata de Zoroark, aunque gracias a su habilidad Ilusión verás realmente una ilusión de Raikou, Entei o Suicune según el Pokémon que utilices (Entei, Suicune o Raikou respectivamente). La ilusión se desvanecerá en cuanto recibas daño, y entonces podrás capturar a Zoroark de nivel 25. Si debilitas o capturas a Zoroark, el Bosque Perdidos perderá su ilusión, de manera que la caravana desaparecerá y el bosque se volverá más grande. En el caso de que lo debilites, basta con que salgas del Bosque Perdidos y vuelvas a entrar para que la chica te vuelva a atacar. En el caso de que lo captures, el cambio del bosque se volverá permanente.

TRAPICHEO EN LA CARAVANA

La chica que vive en la Caravana estará dispuesta a comprarte algunos objetos a un precio de reventa superior al que podrías obtener en cualquier Tienda Pokémon. Es el único lugar en el que puedes vender la Seta Aroma.

Los objetos que compra y sus precios de reventa son los que hemos reflejado en el recuadro de la derecha.

Dinero	Objetos
20	Bayas Comunes (1 a 15, 21 a 26, 36 a 57).
100	Cor. Dulce.
200	Agua Fresca, Huevo Suerte, Restos y Palo.
300	Refresco.
350	Limonada.
500	Bayas Raras (16 a 20, 27 a 35), Leche Mu-mu, Mini Seta y Miel.
1500	Zumo de Baya.
2000	Porcehelado.
4000	Galleta Lava y Barrita Plus.
5000	Seta Grande.
6000	Caram. Furia.
7000	Sal Cardumen.
10000	Carameloraro.
25000	Seta Aroma.
30000	Bayas Muy Raras (58 a 64).

2. Nueva batalla contra Cheren

Tu camino prosigue por la Ruta 5, al noroeste de Ciudad Mayólica. Cuando accedas a esta ruta por primera vez, Cheren te saldrá al encuentro y te retará a otra batalla Pokémon. Sus Pokémon han subido apenas unos niveles desde la Ruta 4.



RIVAL CHEREN (sólo un inicial y un mono)			
LIEPARD	**TRANQUILL**	**PANSAGE**	**PANSEAR**
NV. 24	NV. 24	NV. 24	NV. 24
Golpes Furia	At. Rápido	Golpes Furia	Golpes Furia
Persecución	Aire Afilado	Drenadoras	Bostezo
Tormento	Respiro	Mordisco	Mordisco
Sorpresa	Detección	Bomba Germen	Pirotecnia
Hab: Liviano	Hab: Afortunado	Hab: Gula	Hab: Gula
PANPOUR	**SERVINE**	**PIGNITE**	**DEWOTT**
NV. 24	NV. 26	NV. 26	NV. 26
Golpes Furia	Desarrollo	Nitrocarga	Foco Energía
Hidrochorro	Ciclón Hojas	Empujón	Concha Filo
Mordisco	Drenadoras	Polución	Cortefuria
Escaldar	Megaagotar	Desenrollar	Hidropulso
Hab: Gula	Hab: Espesura	Hab: Mar Llamas	Hab: Torrente

3. Conoce a Mirto, el Campeón de Teselia

Al acabar la batalla, la Líder Camila aparece desde la ruta y te anima a cruzar el Puente de Fayenza con ella. Sin embargo, por el camino os cruzáis con el Campeón Mirto, que decide poneros a prueba contra unos preescolares en una batalla doble (tienen sendos Herdier de nivel 26). Cheren curará a tu equipo y te ayudará con el equipo anterior. Derrotados los preescolares, Camila y Cheren siguen al oeste y te esperan para llamar al Líder Yakón y que así permita el paso por el Puente.





Entrenadores

RUTA 16

La Ruta 16 cuenta con seis entrenadores, la mayoría ciclistas o mochileros. El nivel de sus Pokémon es bajo, puesto que ya has superado el Gimnasio de Ciudad Mayólica.

RUTA 5

La Ruta 5 cuenta con siete entrenadores muy variados con Pokémon torno al nivel 23, por lo que no deberían ser mucho problema.

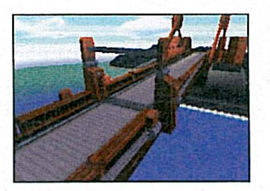
4. Explora la Ruta 5

Antes de adentrarte en el Puente de Fayenza, es buena idea explorar la Ruta 5. En la ruta hay muchos objetos y entrenadores, incluyendo un músico que te regala un Complemento para el Musical. Y en una caravana compran objetos raros.



5. Cruza el Puente de Fayenza

Es el segundo puente que conoces en Teselia y no es para nada tan espectacular como el Puente Saeta. Sin embargo, en esta ocasión deberías estar atento a las sombras de pájaro y a los aleteos que aparecen de vez en cuando por la zona.



6. Bienvenido a Ciudad Fayenza

Al otro lado del puente os espera Ciudad Fayenza. El Líder Yakón os sale a daros la bienvenida… aunque en realidad os encarga que encontréis a los miembros del Equipo Plasma que han huido de la ciudad si queréis retarle en el Gimnasio.



SOMBRAS DE PÁJARO

Cuando cruces el Puente de Fayenza, presta atención a las sombras que podrían aparecer en el suelo, generalmente acompañadas del sonido de un aleteo cercano.

Si pisas una de estas sombras, podría aparecer un Ducklett salvaje entre el nivel 22 y el 25.

7. Explora Ciudad Fayenza

La Ciudad Fayenza es un puerto industrial situado en el oeste de la Región de Teselia. La ciudad cuenta con un gran mercado abierto donde se venden los productos que llegan al puerto, así como con una casa donde vive un tutor de movimientos.



Entrenadores

CIUDAD FAYENZA

En el Gimnasio de Ciudad Fayenza hay 5 entrenadores especializados en Pokémon tipo Tierra. En la ciudad te espera el motero Carlos y más adelante el chico con el que intercambiaste un Pokémon.

ALM. FRIGORÍFICOS

En esta zona te esperan ocho entrenadores, además de los cuatro reclutas del Equipo Plasma del final. Los operarios se especializan en el tipo Lucha mientras que los jóvenes usan Pokémon de tipo Bicho.

8. Almacenes Frigoríficos

Para retar a Yakón, debes encontrar al Equipo Plasma. Parece que se ocultan en los Almacenes Frigoríficos, que se encuentran al sur de Ciudad Fayenza. Avanza por el exterior hasta el extremo suroeste de la zona y darás con el almacén.



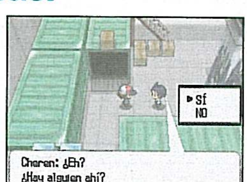
9. Un almacén helado

Tras dejar a Cheren atrás, debes avanzar por el hielo resbaladizo del almacén. Por el camino te cruzarás con varios Operarios dispuestos a luchar. Avanza hacia arriba y luego a la derecha hasta que puedas llegar al otro lado del almacén.



10. El contenedor

Cuando llegues al otro extremo del almacén, avanza a la izquierda y llegarás donde un contenedor abierto. Entonces te alcanza Cheren y te dice que el Equipo Plasma se oculta allí. Asegúrate de que estás listo antes de seguir avanzando.



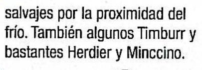
¡Hazte con todos!

CIUDAD FAYENZA

Ciudad Fayenza tiene una zona de agua donde aparecen Frillish si haces Surf. Con la caña aparecen Krabby, Chinchou o Luvdisc.

ALMACENES FRIGORÍFICOS

En esta zona aparecen Vanillite salvajes por la proximidad del frío. También algunos Timburr y bastantes Herdier y Minccino.





OBJETOS

Ciudad Fayenza

- **PERLA GRANDE:** En el Mercado de Fayenza, entrando por el oeste.
- **ESC. CORAZÓN:** En el Mercado de Fayenza, pasillo central. Oculta.
- **ACOPIO BALL (X3):** Regalo de un chico en el Centro Pokémon.
- **ULTRABALL:** Al noroeste de la ciudad, tras unos árboles.
- **ESC. CORAZÓN:** Regalo de una señora al norte del Mercado si le muestras un Pokémon que conozca un movimiento.
- **CAMP. CONCHA:** Regalo de un anciano en la casa al sureste del Centro Pokémon si llevas más de 50 Pokémon en la PokéDex.
- **CINTO XPERTO:** Regalo de un hombre de negro en el Mercado si llevas un Pokémon de al menos el nivel 30.
- **AGUA FRESCA:** Regalo de tu ayudante en el Gimnasio.
- **M002 (VUELO):** Regalo de Bel tras derrotarla.
- **PIEDRA AGUA:** En el faro de Ciudad Fayenza, usando Surf.

Almacenes Frigoríficos

- **CAS. DENTADO: EXTERIOR:** Regalo de un operario entre las dos casetas del centro.
- **HIPERPOCIÓN:** Exterior: Al noreste. Oculto.
- **MÁS PP:** Exterior: En un basurero al oeste de la caseta central. Oculto.
- **ESC. CORAZÓN:** Exterior: Al oeste tras un contenedor.
- **ÉTER: EXTERIOR:** Al sur de las casetas centrales.
- **PROTEÍNA Y BUCEO BALL: EXTERIOR:** Al sureste junto a la hierba oscura. Una oculta.
- **MALLA BALL:** Interior: Al suroeste sobre una plataforma.
- **MT55 (ESCALDAR):** Interior: Cerca de la entrada, sobre hielo.
- **ANTIHIELO:** Interior: Al sureste.
- **HIPERPOCIÓN:** Interior: Al noreste.
- **ANTIDERRETIR:** Interior: Dentro del contenedor al noroeste.
- **MT01 (AFILAGARRAS):** Interior: Regalo del Sabio Menek.

EL TUTORIAL DEL MOTERO CARLOS

Un Motero llamado Carlos, que se encuentra al oeste del Mercado de Fayenza, te retará a tu primer Combate Triple (Edición Blanca) o Combate Rotatorio (Edición Negra).

En cualquier caso, utilizará a Basculin, Krokorok y Zebstrika del nivel 27.

TUTOR DE MOVIMIENTOS

Un chico que vive en la casa al este del Mercado de Fayenza enseña los movimientos Voto Agua, Voto Fuego y Voto Planta a determinados Pokémon. Sus servicios son gratuitos, pero el Pokémon que vaya a aprender el movimiento debe tener al menos 220 puntos de Felicidad.

MERCADO DE FAYENZA

Uno de los edificios principales de Ciudad Fayenza es el Mercado. Se trata de un mercado abierto al que puedes acceder desde los cuatro costados y que cuenta con diferentes puestos de venta de productos frescos:

1. Hombre de negro: El hombre de negro de uno de los puestos te regalará la Cinta Xperto si llevas en tu equipo un Pokémon de al menos el nivel 30.

2. Lechería: La dependienta te venderá Leche Mu-mu, en unidades o por docenas.

3. Herbolario: El dependiente te venderá los siguientes objetos de curación amargos: Pol. curación, Polvoenergía, Raíz Energía y Hierba Rev. Se trata de objetos de curación de estado y PS que resultan muy baratos de precio pero que sin embargo, por ser muy amargos, reducen la Felicidad de tu Pokémon.

4. Tienda del Equipo Plasma: Tras derrotar al Equipo Plasma, un recluta te venderá los siguientes inciensos por 9600 Poké: Incienso Raro, Incienso Mar, Incienso Floral, Incienso Aqua, Incienso Roca, Incienso Puro, Incienso Duplo, Incienso Suave e Incienso Lento.

CASA DE LAS ESCAMAS CORAZÓN

Una mujer que vive en la casa al norte del Mercado de Fayenza te pedirá que le enseñes un Pokémon que conozca un movimiento concreto (siempre son MTs que ya tienes en la Mochila). Si se lo muestras, te regalará una Esc. Corazón al día (puedes guardar antes de preguntarle y resetear si no tienes ese Pokémon a mano). Las Esc. Corazón pueden ser utilizadas en Ciudad Loza para contratar los servicios de recuerdo de movimientos olvidados de Reme Mora.

Movimiento	Objetos	Cat.	Poder	Efecto
Voto Agua	WATER		50	Se combina con Voto Fuego y con Voto Planta.
Voto Fuego	FIRE		50	Se combina con Voto Agua y con Voto Planta.
Voto Planta	GRASS		50	Se combina con Voto Agua y con Voto Fuego.

INTERCAMBIO POKÉMON

En una casa al sureste del Centro Pokémon un anciano te regala el objeto Camp. Concha si tienes 50 Pokémon registrados en la PokéDex. Además, un chico te propone intercambiar a su Basculin con Baya Zidra por un Minccino. En la Edición Negra será un Basculin Raya Roja, mientras que en la Edición Blanca será un Basculin Raya Azul.

SABIO DEL EQUIPO PLASMA

En los Almacenes Frigoríficos se encuentra uno de los Siete Sabios del Equipo Plasma. Si hablas con él, aparecerá el agente Handsome para detenerle y el Sabio te entregará la MT01, que contiene el movimiento Afilagarras.



11. Derrota al Equipo Plasma

En este contenedor se encuentra el Equipo Plasma liderado por el Sabio Menek. Debes hablar con cada recluta para iniciar cada batalla. Encárgate de los cuatro de la derecha, que tienen Pokémon torno al nivel 24 y son por tanto fáciles de derrotar. Cheren se encargará de los de la izquierda. Entre batallas puedes recuperar a tu equipo. Cuando hayas derrotado a todos, aparecerá el Líder Yakón para llevarse detenido al Equipo Plasma de vuelta a Ciudad Fayenza.





12. Ghechis al rescate

Cuando acabes con el Equipo Plasma en los Almacenes Frigoríficos, vuelve al Gimnasio a informar al Líder Yakón. Entonces aparecerá Ghechis a llevarse a sus reclutas, y Yakón le contestará que estaban robando Pokémon. Ghechis dice que en realidad los estaban liberando de los hombres. Al final Yakón acepta liberarlos, porque entiende que está en inferioridad numérica. Después de la huida del Equipo Plasma, accedes al Gimnasio Pokémon.





13. Gimnasio de Ciudad Fayenza

El Gimnasio es en realidad una mina en la que tendrás que ir avanzando por ascensores. A continuación te explicamos cómo avanzar por este Gimnasio. Toma el primer ascensor hacia abajo y luego ve al ascensor de la derecha. Ignora el ascensor de arriba pero sigue por la pasarela estrecha de arriba hasta el ascensor de la izquierda y vuelve a bajar. Luego coge el ascensor de arriba y sube con él. Ve por la pasarela de detrás y coge el ascensor principal hasta el nivel del Líder de Gimnasio.





14. Batalla contra Líder Yakón

Al fondo del Gimnasio se encuentra Yakón. Se trata de un especialista en Pokémon de tipo Tierra, y pese a ello tiene cobertura contra Agua (Palpitoad), Planta (Excadrill) y por supuesto Fuego. Si tienes problemas, el tipo Hielo de Vanillite es una idea para enfrentarte a él.



LÍDER YAKÓN		
KROKOROK	PALPITOAD	EXCADRILL
NV. 29	NV. 29	NV. 31
Terratemblor	Terratemblor	Terratemblor
Tormento	Rayo Burbuja	Afilagarras
Contoneo	Acua Aro	Cuchillada
Triturar	Agua Lodosa	Avalancha
Hab: Autoestima	Hab: Nado Rápido	Hab: Poder Arena

15. Batalla contra Bel

Al salir del Gimnasio, cura a tus Pokémon en el Centro Pokémon de la ciudad y dirígete a la Ruta 6, donde Yakón te alcanzará para abrirte el paso por la Cueva Electrorroca y darte la MT que mereces por haberle derrotado. Al dirigirte hacia la salida noroeste de la ciudad, tu amiga Bel te alcanza con ganas de demostrarte lo buena que se ha vuelto con los Pokémon. Tras derrotarla de nuevo, te regalará la MO 02, que contiene Vuelo, un movimiento con el que puedes volar entre ciudades.





RIVAL BEL (sólo un inicial y un mono)			
HERDIER	MUSHARNA	PANSAGE	PANSEAR
NV. 26	NV. 26	NV. 26	NV. 26
Refuerzo	Rizo Defensa	Drenadoras	Bostezo
Derribo	Conjuro	Mordisco	Mordisco
Avivar	Psicorrayo	Bomba Germen	Pirotecnia
Triturar	Hipnosis	Tormento	Amnesia
Hab: Intimidación	Hab: Alerta	Hab: Gula	Hab: Gula
PANPOUR	SERVINE	PIGNITE	DEWOTT
NV. 26	NV. 28	NV. 28	NV. 28
Hidrochorro	Ciclón Hojas	Empujón	Concha Filo
Mordisco	Drenadoras	Polución	Cortefuria
Escaldar	Megaagotar	Desenrollar	Hidropulso
Mofa	Portazo	Derribo	Desquite
Hab: Gula	Hab: Espesura	Hab: Mar Llamas	Hab: Torrente

16. Sube por la Ruta 6

Sigue tu camino zigzagueando por los puentes de la Ruta 6 y más allá del Centro de Estudios Estacionales. Cuando llegues al extremo norte, verás que la entrada de la Cueva Electrorroca está bloqueada por una extraña telaraña.



¡Hazte con todos!

RUTA 6

Esta ruta es la primera del juego donde hay grandes diferencias entre estaciones, y eso se nota en los Pokémon salvajes que te toparás. Así, encontrarás a una Forma de Deerling distinta en cada estación. Además, Vanillite sólo aparecerá en invierno, mientras que Tranquill saldrá en el resto de estaciones. Karrablasta, Swadloon y Foongus salen con independencia de la estación.

OBJETOS

Ruta 6

- **BAYA ZREZA (X2):** Regalo de los Pkmn Ranger tras derrotarles
- **HIPERPOCIÓN Y ELIXIR:** Junto al Centro de Estudios Estacionales.
- **PIEDRA HOJA:** Regalo en el Centro de Estudios Estacionales llevando un Deerling de cada estación.
- **PIEDRA HOJA:** En la hierba al oeste.
- **PIEDRA DÍA:** Regalo en la casa del noroeste.
- **MT78 (TERRATEMBLOR):** Regalo del Líder Yakón junto a la entrada de la Cueva Electrorroca.
- **MT84 (PUYA NOCIVA):** Junto al puente sur, usando Surf.
- **PAÑUELO SEDA:** Junto al puente noreste, usando Surf.
- **MINI SETA Y SETA GRANDE:** Al norte de la valla detrás del Centro de Estudios Estacionales, usando Surf. Ocultas.
- **MINI SETA:** Junto a la entrada a la Cueva Loza, usando Surf. Oculta.

17. Telaraña de Galvantula

Acércate a la telaraña y el Líder Yakón aparecerá junto a la entrada para ayudarte a quitar la telaraña. Además, te regala la MT78, que contiene el movimiento Terratemblor. Deberás adentrarte en la Cueva Electrorroca para proseguir tu aventura.



Entrenadores

RUTA 6

En la Ruta 6 se entrenan siete entrenadores, tres de los cuales son científicos que usan a Deerling. El resto son rangers y damas parasol con Pokémon acuáticos. Sus Pokémon rondan el nivel 27.

SETAS FOONGUS

En la hierba oscura al noroeste de Ruta 6 verás muchos objetos tirados. Ten cuidado, porque la mayoría de ellos son en realidad Foongus salvajes con la misma forma que una Poké Ball. El objeto del centro de la zona de hierba es una Piedra Hoja.

REFUGIO

Al norte de Ruta 6 se encuentra un refugio. La madre cura a todo tu equipo Pokémon. Además, la niña te regala una Piedra Día.

CENTRO DE ESTUDIOS ESTACIONALES

En Ruta 6 el efecto de las estaciones es muy notorio, lo que ha llevado a un grupo de científicos a establecer un Centro de Estudios Estacionales donde simulan los climas propios de cada estación.

Uno de los objetos de su estudio es el Pokémon Deerling, conocido por cambiar de Forma en función de la estación del año (Forma Primavera, Forma Verano, Forma Otoño y Forma Invierno). Si le muestras las cuatro Formas de Deerling a uno de los científicos, te regalará una Piedra Hoja. Puedes capturar las distintas formas de Deerling en esta ruta.

ESTACIONES EN LA REGIÓN DE TESELIA

Las estaciones de la Región de Teselia tienen una duración de un mes. En la siguiente tabla se indican los meses en que tiene lugar cada estación:

Primavera	Enero	Mayo	Septiembre
Verano	Febrero	Junio	Octubre
Otoño	Marzo	Julio	Noviembre
Invierno	Abril	Agosto	Diciembre



Pokémon

Nuestros expertos han preparado esta lista para que sepáis qué Pokémon podréis encontrar en las diferentes rutas por las que va pasando la guía de trucos. Todos aparecen descritos detalladamente.

Ruta 4

SANDILE
- **Nivel** 15 a 18
- **Dex:** 551
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att

DARUMAKA
- **Nivel** 15 a 18
- **Dex:** 554
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att

SCRAGGY
- **Nivel** 16 a 17
- **Dex:** 559
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Att

HIPPOPOTAS
- **Nivel** 15
- **Dex:** 449
- **Método:** Plaga Pokémon
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Def

Zona Desierto

SANDILE
- **Nivel** 19 a 22
- **Dex:** 551
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att

DARUMAKA
- **Nivel** 19 a 20
- **Dex:** 554
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Att

MARACTUS
- **Nivel** 20
- **Dex:** 556
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt

DWEBBLE
- **Nivel** 20 a 22
- **Dex:** 557
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Def

SCRAGGY
- **Nivel** 20
- **Dex:** 559
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** Entrada 10%
- **Esfuerzo:** +1 Att

SIGILYPH
- **Nivel** 20
- **Dex:** 561
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** Desierto 10%
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt

Ruta 16

GOTHITA
- **Nivel** 19 a 22
- **Dex:** 574
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 SpDef

SOLOSIS
- **Nivel** 19 a 22
- **Dex:** 577
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

MINCCINO
- **Nivel** 19 a 22
- **Dex:** 572
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

TRUBBISH
- **Nivel** 19 a 21

Dex: 568
Método: Zona Normal
Probabilidad: 20%
Esfuerzo: +1 Vel

LIEPARD
- **Nivel** 20 a 22
- **Dex:** 510
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

GOTHITA
- **Nivel** 22 a 25
- **Dex:** 574
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 SpDef

SOLOSIS
- **Nivel** 22 a 25
- **Dex:** 577
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

MINCCINO
- **Nivel** 22 a 25
- **Dex:** 572
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

TRUBBISH
- **Nivel** 22 a 24
- **Dex:** 568
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

LIEPARD
- **Nivel** 23 a 25
- **Dex:** 510
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

Bosque Perdidos

COTTONEE
- **Nivel** 19 a 22
- **Dex:** 546
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 35%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

PETILIL
- **Nivel** 19 a 22
- **Dex:** 548
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 35%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

SWADLOON
- **Nivel** 19 a 22
- **Dex:** 541
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 35%
- **Esfuerzo:** +2 Def

TRANQUILL
- **Nivel** 21 a 22
- **Dex:** 520
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +2 Att

AUDINO
- **Nivel** 19 a 22
- **Dex:** 531
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 85%
- **Esfuerzo:** +2 PS

EMOLGA
- **Nivel** 20
- **Dex:** 587
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

CINCCINO
- **Nivel** 22
- **Dex:** 573
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

PINECO
- **Nivel** 15 a 55
- **Dex:** 204
- **Método:** Plaga Pokémon
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Def

VENIPEDE
- **Nivel** 20 a 21
- **Dex:** 543
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +1 Def

AUDINO
- **Nivel** 19 a 21
- **Dex:** 531
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 45%
- **Esfuerzo:** +2 PS

PANSAGE
- **Nivel** 20
- **Dex:** 511
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

PANSEAR
- **Nivel** 20
- **Dex:** 513
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

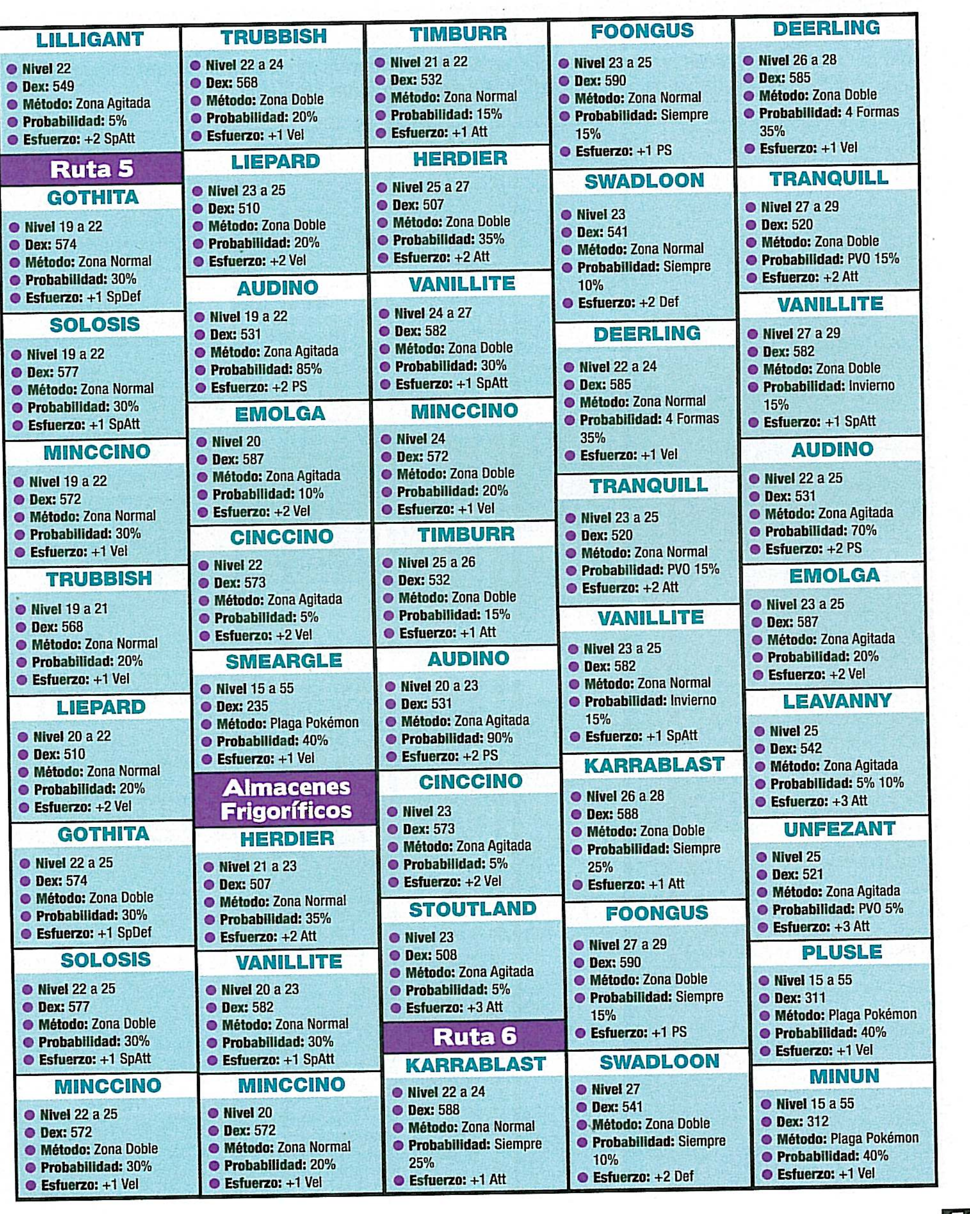
PANPOUR
- **Nivel** 20
- **Dex:** 515
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

EMOLGA
- **Nivel** 20
- **Dex:** 587
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

UNFEZANT
- **Nivel** 22
- **Dex:** 521
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +3 Att

LEAVANNY
- **Nivel** 22
- **Dex:** 542
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +3 Att

WHIMSICOTT
- **Nivel** 22
- **Dex:** 547
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Vel



LILLIGANT
- **Nivel** 22
- **Dex:** 549
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt

Ruta 5

GOTHITA
- **Nivel** 19 a 22
- **Dex:** 574
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 SpDef

SOLOSIS
- **Nivel** 19 a 22
- **Dex:** 577
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

MINCCINO
- **Nivel** 19 a 22
- **Dex:** 572
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

TRUBBISH
- **Nivel** 19 a 21
- **Dex:** 568
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

LIEPARD
- **Nivel** 20 a 22
- **Dex:** 510
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

GOTHITA
- **Nivel** 22 a 25
- **Dex:** 574
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 SpDef

SOLOSIS
- **Nivel** 22 a 25
- **Dex:** 577
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

MINCCINO
- **Nivel** 22 a 25
- **Dex:** 572
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

TRUBBISH
- **Nivel** 22 a 24
- **Dex:** 568
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

LIEPARD
- **Nivel** 23 a 25
- **Dex:** 510
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

AUDINO
- **Nivel** 19 a 22
- **Dex:** 531
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 85%
- **Esfuerzo:** +2 PS

EMOLGA
- **Nivel** 20
- **Dex:** 587
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

CINCCINO
- **Nivel** 22
- **Dex:** 573
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

SMEARGLE
- **Nivel** 15 a 55
- **Dex:** 235
- **Método:** Plaga Pokémon
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

Almacenes Frigoríficos

HERDIER
- **Nivel** 21 a 23
- **Dex:** 507
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 35%
- **Esfuerzo:** +2 Att

VANILLITE
- **Nivel** 20 a 23
- **Dex:** 582
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

MINCCINO
- **Nivel** 20
- **Dex:** 572
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

TIMBURR
- **Nivel** 21 a 22
- **Dex:** 532
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +1 Att

HERDIER
- **Nivel** 25 a 27
- **Dex:** 507
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 35%
- **Esfuerzo:** +2 Att

VANILLITE
- **Nivel** 24 a 27
- **Dex:** 582
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

MINCCINO
- **Nivel** 24
- **Dex:** 572
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

TIMBURR
- **Nivel** 25 a 26
- **Dex:** 532
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +1 Att

AUDINO
- **Nivel** 20 a 23
- **Dex:** 531
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 90%
- **Esfuerzo:** +2 PS

CINCCINO
- **Nivel** 23
- **Dex:** 573
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

STOUTLAND
- **Nivel** 23
- **Dex:** 508
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +3 Att

Ruta 6

KARRABLAST
- **Nivel** 22 a 24
- **Dex:** 588
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** Siempre 25%
- **Esfuerzo:** +1 Att

FOONGUS
- **Nivel** 23 a 25
- **Dex:** 590
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** Siempre 15%
- **Esfuerzo:** +1 PS

SWADLOON
- **Nivel** 23
- **Dex:** 541
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** Siempre 10%
- **Esfuerzo:** +2 Def

DEERLING
- **Nivel** 22 a 24
- **Dex:** 585
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 4 Formas 35%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

TRANQUILL
- **Nivel** 23 a 25
- **Dex:** 520
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** PVO 15%
- **Esfuerzo:** +2 Att

VANILLITE
- **Nivel** 23 a 25
- **Dex:** 582
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** Invierno 15%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

KARRABLAST
- **Nivel** 26 a 28
- **Dex:** 588
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** Siempre 25%
- **Esfuerzo:** +1 Att

FOONGUS
- **Nivel** 27 a 29
- **Dex:** 590
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** Siempre 15%
- **Esfuerzo:** +1 PS

SWADLOON
- **Nivel** 27
- **Dex:** 541
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** Siempre 10%
- **Esfuerzo:** +2 Def

DEERLING
- **Nivel** 26 a 28
- **Dex:** 585
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 4 Formas 35%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

TRANQUILL
- **Nivel** 27 a 29
- **Dex:** 520
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** PVO 15%
- **Esfuerzo:** +2 Att

VANILLITE
- **Nivel** 27 a 29
- **Dex:** 582
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** Invierno 15%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

AUDINO
- **Nivel** 22 a 25
- **Dex:** 531
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 70%
- **Esfuerzo:** +2 PS

EMOLGA
- **Nivel** 23 a 25
- **Dex:** 587
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

LEAVANNY
- **Nivel** 25
- **Dex:** 542
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5% 10%
- **Esfuerzo:** +3 Att

UNFEZANT
- **Nivel** 25
- **Dex:** 521
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** PVO 5%
- **Esfuerzo:** +3 Att

PLUSLE
- **Nivel** 15 a 55
- **Dex:** 311
- **Método:** Plaga Pokémon
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MINUN
- **Nivel** 15 a 55
- **Dex:** 312
- **Método:** Plaga Pokémon
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

Entrenadores

Aquí podréis encontrar los entrenadores que veréis en las diferentes zonas por las que pase nuestra guía. Tenéis todos los datos necesarios para que no supongan un problema.

Zona Desierto

ENFERMERO VENANCIO
- **Pokémon:** Solosis
- **Nivel** 23
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt
- **Tipos:** psiquico n

MOCHILERO YEVGENI
- **Pokémon:** Tranquill
- **Nivel** 23
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** normal volador

MOCHILERA LISI
- **Pokémon:** Watchog
- **Nivel** 23
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** normal n

MOCHILERO FÉLIX
- **Pokémon:** Dwebble
- **Nivel** 23
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Tipos:** bicho roca

MÉDIUM EVA
- **Pokémon:** Gothita
- **Nivel** 24
- **Esfuerzo:** +1 SpDef
- **Tipos:** psiquico n

MOCHILERA MAITE
- **Pokémon:** Maractus
- **Nivel** 23
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Tipos:** planta n

MÉDIUM ROMÁN
- **Pokémon:** Yamask
- **Nivel** 22
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Tipos:** fantasma n

- **Pokémon:** Munna
- **Nivel** 22
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Tipos:** psiquico n

PKMN RANGER MIREIA
- **Pokémon:** Ducklett
- **Nivel** 24
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Tipos:** agua volador

PKMN RANGER DONATELLO
- **Pokémon:** Darumaka
- **Nivel** 23
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** fuego n

- **Pokémon:** Blitzle
- **Nivel** 23
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** electrico n

MÉDIUM GALO
- **Pokémon:** Solosis
- **Nivel** 23
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt
- **Tipos:** psiquico n

- **Pokémon:** Woobat
- **Nivel** 23
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** psiquico volador

Ciudad Mayólica

DAMISELA CARLOTA
- **Pokémon:** Emolga
- **Nivel** 24
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** electrico volador

- **Pokémon:** Emolga
- **Nivel** 24
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** electrico volador

NIÑO BIEN CAYETANO
- **Pokémon:** Blitzle
- **Nivel** 25
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** electrico n

NIÑO BIEN BORJA
- **Pokémon:** Blitzle
- **Nivel** 24
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** electrico n

- **Pokémon:** Blitzle
- **Nivel** 24
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **ipos:** electrico n

DAMISELA GEORGIA
- **Pokémon:** Emolga
- **Nivel** 25
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** electrico volador

PREESCOLAR JESSICA
- **Pokémon:** Solosis
- **Nivel** 24
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt
- **Tipos:** psiquico n

CHICA CORA
- **Pokémon:** Gothita
- **Nivel** 25
- **Esfuerzo:** +1 SpDef
- **Tipos:** psiquico n

MONTAÑERO MATÍAS
- **Pokémon:** Boldore
- **Nivel** 25
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Def
- **Tipos:** roca n

OFICINISTA SAGRARIO
- **Pokémon:** Minccino
- **Nivel** 25
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** normal n

NIÑO BIEN HERNÁN
- **Pokémon:** Tranquill
- **Nivel** 24
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** normal volador

BREAKDANCER FIDE
- **Pokémon:** Darumaka
- **Nivel** 25
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** fuego n

ENTRE. GUAY XOSÉ
- **Pokémon:** Swoobat
- **Nivel** 27
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** psiquico volador

CAMARERA LETICIA
- **Pokémon:** Swadloon
- **Nivel** 25
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Tipos:** bicho planta

PITCHER DELANEY
- **Pokémon:** Pansear
- **Nivel** 23
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** fuego n

- **Pokémon:** Panpour
- **Nivel** 23
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** agua n

- **Pokémon:** Pansage
- **Nivel** 23
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** planta n

DELANTERO ARTU
- **Pokémon:** Ducklett
- **Nivel** 25
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Tipos:** agua volador

QUARTERBACK JORDI
- **Pokémon:** Darumaka
- **Nivel** 24
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** fuego n

- **Pokémon:** Timburr
- **Nivel** 24
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** lucha n

TENISTA ELENA
- **Pokémon:** Blitzle
- **Nivel** 25
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** electrico n

PÍVOT AXEL
- **Pokémon:** Whirlipede
- **Nivel** 25
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Tipos:** bicho veneno

Ruta 16

POLICÍA DIMITRI
- **Pokémon:** Herdier
- **Nivel** 24
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** normal n

CICLISTA AÍDA
- **Pokémon:** Ducklett
- **Nivel** 22
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Tipos:** agua volador

- **Pokémon:** Liepard
- **Nivel** 22
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** siniestro n

MOCHILERO MAURICE
- **Pokémon:** Drilbur
- **Nivel** 23
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** tierra n

MOCHILERO PETER
- **Pokémon:** Scraggy
- **Nivel** 23
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** siniestro lucha

CICLISTA LARRY
- **Pokémon:** Whirlipede
- **Nivel** 22
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Tipos:** bicho veneno

- **Pokémon:** Whirlipede
- **Nivel** 22
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Tipos:** bicho veneno

MOCHILERA BETTY
- **Pokémon:** Swadloon
- **Nivel** 23
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Tipos:** bicho planta

Ruta 5

PASTELERA ILDA
- **Pokémon:** Pansear
- **Nivel** 21
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** fuego n

- **Pokémon:** Panpour
- **Nivel** 21
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** agua n

- **Pokémon:** Pansage
- **Nivel** 21
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** planta n

ARLEQUÍN KLAUS
- **Pokémon:** Whirlipede
- **Nivel** 22
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Tipos:** bicho veneno

- **Pokémon:** Whirlipede
- **Nivel** 22
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Tipos:** bicho veneno

CANTAUTOR MARCIO
- **Pokémon:** Blitzle
- **Nivel** 22
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** electrico n

- **Pokémon:** Blitzle
- **Nivel** 22
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** electrico n

BREAKDANCER BENI
- **Pokémon:** Darumaka
- **Nivel** 22
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** fuego n

- **Pokémon:** Darumaka
- **Nivel** 22
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** fuego n

ARTISTA GINO
- **Pokémon:** Sigilyph
- **Nivel** 23
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Tipos:** psiquico volador

MOCHILERO HIROSHI
- **Pokémon:** Palpitoad
- **Nivel** 23
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Tipos:** agua tierra

MOCHILERA NOEMÍ
- **Pokémon:** Munna
- **Nivel** 23
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Tipos:** psiquico n

Ciudad Fayenza

OPERARIO ÁNGEL
- **Pokémon:** Palpitoad
- **Nivel** 28
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Tipos:** agua tierra

- **Pokémon:** Drilbur
- **Nivel** 28
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** tierra n

OPERARIO BRUNO
- **Pokémon:** Sandile
- **Nivel** 28
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** tierra siniestro

- **Pokémon:** Drilbur
- **Nivel** 28
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** tierra n

OPERARIO CONRADO
- **Pokémon:** Krokorok
- **Nivel** 29
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** tierra siniestro

EMPRESARIO BOSCO
- **Pokémon:** Sandile
- **Nivel** 27
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** tierra siniestro

- **Pokémon:** Palpitoad
- **Nivel** 27
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Tipos:** agua tierra

- **Pokémon:** Sandile
- **Nivel** 27
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** tierra siniestro

OFICINISTA SILVIA
- **Pokémon:** Drilbur
- **Nivel** 29
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** tierra n

JOVEN BERTÍN
- **Pokémon:** Cinccino
- **Nivel** 65
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** normal n

Almacenes Frigoríficos

JOVEN DEREK
- **Pokémon:** Whirlipede
- **Nivel** 24
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Tipos:** bicho veneno

- **Pokémon:** Karrablast
- **Nivel** 24
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** bicho n

JOVEN ALDO
- **Pokémon:** Joltik
- **Nivel** 24
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** bicho electrico

- **Pokémon:** Dwebble
- **Nivel** 24
- **Esfuerzo: +1 Def**
- **Tipos:** bicho roca

OPERARIO EDU
- **Pokémon:** Pansage
- **Nivel** 24
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** planta n

- **Pokémon:** Timburr
- **Nivel** 24
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** lucha n

OPERARIO SIMÓN
- **Pokémon:** Panpour
- **Nivel** 24
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** agua n

- **Pokémon:** Timburr
- **Nivel** 24
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** lucha n

OPERARIO CASIANO
- **Pokémon:** Gurdurr
- **Nivel** 25
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** lucha n

OPERARIO REX
- **Pokémon:** Vanillite
- **Nivel** 24
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt
- **Tipos:** hielo n

- **Pokémon:** Timburr
- **Nivel** 24
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** lucha n

OPERARIO SEBAS
- **Pokémon:** Timburr
- **Nivel** 23
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** lucha n

- **Pokémon:** Timburr
- **Nivel** 23
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** lucha n

- **Pokémon:** Vanillite
- **Nivel** 23
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt
- **Tipos:** hielo n

EQ. PLASMA RECLUTA
- **Pokémon:** Sandile
- **Nivel** 23
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** tierra siniestro

- **Pokémon:** Watchog
- **Nivel** 23
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** normal n

EQ. PLASMA RECLUTA
- **Pokémon:** Trubbish
- **Nivel** 24
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** veneno n

EQ. PLASMA RECLUTA
- **Pokémon:** Liepard
- **Nivel** 24
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** siniestro n

EQ. PLASMA RECLUTA
- **Pokémon:** Watchog
- **Nivel** 23
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** normal n

- **Pokémon:** Scraggy
- **Nivel** 23
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** siniestro lucha

Ruta 6

CIENTÍFICO GILL
- **Pokémon:** Deerling
- **Nivel** 27
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** normal planta

RANGER PEPA
- **Pokémon:** Emolga
- **Nivel** 27
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** electrico volador

- **Pokémon:** Deerling
- **Nivel** 27
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** normal planta

DAMA PARASOL SOFÍA
- **Pokémon:** Tympole
- **Nivel** 24
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** agua n

- **Pokémon:** Tympole
- **Nivel** 24
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** agua n

- **Pokémon:** Tympole
- **Nivel** 24
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** agua n

- **Pokémon:** Tympole
- **Nivel** 24
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** agua n

CIENTÍFICO EVARISTO
- **Pokémon:** Deerling
- **Nivel** 27
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** normal planta

CIENTÍFICA LISA
- **Pokémon:** Deerling
- **Nivel** 27
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** normal planta

DAMA PARASOL VICENTA
- **Pokémon:** Vanillite
- **Nivel** 26
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt
- **Tipos:** hielo n

- **Pokémon:** Frillish
- **Nivel** 26
- **Esfuerzo:** +1 SpDef
- **Tipos:** agua fantasma

RANGER RENATO
- **Pokémon:** Minccino
- **Nivel** 27
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** normal n

- **Pokémon:** Emolga
- **Nivel** 27
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** electrico volador

Guía de expertos POKéMON RANGER Trazos de Luz

A lo largo de estas cinco páginas vamos a contarte cómo luchar contra Metagross, quién es la Societé y qué debes hacer para rescatar a Visona. Nada menos.

SÉPTIMA ENTREGA

Sumario

El despertar de Zapdos

Ya has logrado llegar al Monte Lámpagos y ahora debes detener los planes de Purple Eye. Quiere despertar a Zapdos, así que debéis daros prisa en llegar a la cima del monte para evitarlo.

1. Alcanzaste a los Nappers

Avanza por la cueva inferior del Monte Lámpagos y sal por el acceso de arriba. Al salir, te encontrarás a dos Nappers bloqueados por los rayos del monte. Te mandarán a Hippopotas y Swinub para que los captures.

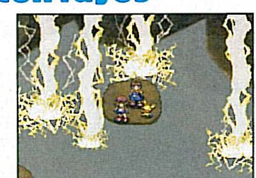


POKÉMON NAPPERS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Swinub	1	R-280	Tierra	Tierra	Placaje x2	Provoca grietas en el suelo para atacar al oponente.
Hippopotas	1	R-283	Tierra	Tierra	Placaje x3	Provoca grietas en el suelo para atacar al oponente.

2. Bailando con rayos

Enseguida entiendes el miedo de los Nappers: El lago del monte atrae los rayos de la tormenta, que caen cada pocos segundos. Si te pillan en el agua al caer, perderás 10 puntos de vida. Debes avanzar de islote en islote para evitarlo.



3. El regreso de los Corazados

Tras recibir la llamada de Eustaquio, voláis a casa de Rodel. Los Nappers le han dado un golpe y se han llevado a Lea y Panema. Al mando estaba alguien misterioso... pero enseguida detectáis la señal de Panema en la Cascada de Plata.





CORAZADOS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Piloswine	1	R-281	Tierra	Tierra	Placaje x3	Provoca grietas en el suelo para atacar al oponente.
Mamoswine	1	R-282	Tierra	Tierra	Placaje x4	Crea tormentas de nieve o hace crecer estalagmitas.

4. Destruye el muro mecánico

Avanza un poco por la cueva y enseguida verás que un muro extraño con luces bloquea el paso. Ve al norte y entra en la cueva de la derecha, donde debes capturar a Hippowdon. Vuelve con este Pokémon para que te ayude a destruir el muro mecánico. Sin embargo, lo que conseguirás con esto es activarlo del todo, de manera que comenzará a generar una peligrosa corriente eléctrica. Para destruirlo del todo, debes capturar a Manectric en la cueva y a Electivire en la cueva de arriba.





5. El ataque de Jolteon

Justo tras el muro os sale otro Napper al encuentro. En este caso os envía a Jolteon. Tras capturarle, un Corazado aparece y le mete prisa: ya están a punto de despertar a Zapdos. Aprovecha y guarda la partida antes de seguir avanzando.



MONTE LÁMPAGOS, ISLA LÁMPAGOS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Ampharos	1	R-009	Eléctrico	Recargar	Recargar x5	Restaura la energía del Capturador.
Manectric	3	R-106	Eléctrico	Eléctrico	Electrizar x3	Provoca descargas eléctricas a su alrededor que paralizan al oponente.
Gliscor	2	R-108	Tierra	Tierra	Corte x4	Provoca grietas en el suelo para atacar al oponente.
Magneton	3	R-111	Eléctrico	Recargar	Recargar x4	Restaura la energía del Capturador.
Electrode	1	R-114	Eléctrico	Normal	Electrizar x3	Provoca explosiones a su alrededor.
Electabuzz	2	R-116	Eléctrico	Eléctrico	Electrizar x2	Provoca descargas eléctricas a su alrededor que paralizan al oponente.
Electivire	1	R-117	Eléctrico	Eléctrico	Electrizar x3	Provoca descargas eléctricas a su alrededor que paralizan al oponente.
Weavile	1	R-203	Siniestro	Siniestro	Corte x4	Ataca al oponente con un viento siniestro.
Chimecho	2	R-261	Psíquico	Psíquico	Teletransp.	Genera unos círculos misteriosos que paralizan al oponente.
Drapion	1	R-263	Veneno	Veneno	Destruir x4	Lanza bolas venenosas que fatigan al oponente.
Swinub	4	R-280	Tierra	Tierra	Placaje x2	Provoca grietas en el suelo para atacar al oponente.
Piloswine	1	R-281	Tierra	Tierra	Placaje x3	Provoca grietas en el suelo para atacar al oponente.
Hippopotas	2	R-283	Tierra	Tierra	Placaje x3	Provoca grietas en el suelo para atacar al oponente.
Hippowdon	1	R-284	Tierra	Tierra	Destruir x4	Provoca grietas en el suelo para atacar al oponente.

POKÉMON NAPPERS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Jolteon	1	R-077	Eléctrico	Eléctrico	Electrizar x3	Hace que caigan rayos que frenan al oponente.

6. Más rayos y vallas

Avanza por una nueva zona exterior evitando los rayos en los islotes y llegarás a otra cueva. El camino está bloqueado por una valla, así que captura a Weavile o un Gliscor de los que caen del techo para destruirla con su movimiento de campo.



7. Rodeado de Electrode

Poco después os vuelve a salir al paso un Corazado. En esta ocasión está dispuesto a plantaros cara seriamente y os envía a 8 Electrode a la vez. Usa el apoyo de los Pokémon de tipo Tierra de la cueva y será fácil capturarlos.



POKÉMON NAPPERS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Electrode	8	R-114	Eléctrico	Normal	Electrizar x3	Provoca explosiones a su alrededor.

8. El monolito de Raikou

Avanza hasta la siguiente cueva y guarda la partida. Antes de seguir, deberías capturar a varios Piloswine, Hippowdon y Gliscor. Luego observa el monolito de la izquierda. En esta ocasión debes dibujar el glifo de Raikou para que te deje pasar.



9. La Guardia Corazada

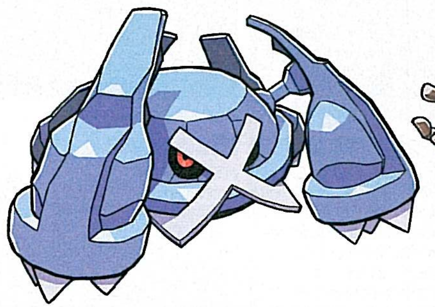
En la cima del Monte Lámpagos se encuentran Purple Eye y sus Corazados, y están a punto de despertar a Zapdos. Purple Eye parece regocijarse por la destrucción que el despertar de Articuno, Zapdos y Moltres va a tener en la Región de Oblivia. Al llegar vosotros, Purple Eye ordena a sus secuaces que os ataquen. Así, os envían primero dos Magneton y a Magnezone, y luego dos Luxray. Son relativamente sencillos de capturar con la ayuda de Pokémon de tipo Tierra y de Pichu.





POKÉMON NAPPERS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Magneton	2	R-111	Eléctrico	Recargar	Recargar x4	Restaura la energía del Capturador.
Magnezone	1	R-112	Eléctrico	Eléctrico	Electrizar x3	Ataca generando descargas a su alrededor o lanzando esferas eléctricas.
Luxray	2	R-125	Eléctrico	Eléctrico	Electrizar x3	Hace que caigan rayos que frenan al oponente.





POKÉMON NAPPERS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Metagross	1	R-226	Acero	Acero	Destruir x1	Lanza potentes rayos y se protege tras una barrera de esferas de energía psíquica.

10. El Metagross de Purple Eye

Tras capturar a los Pokémon de los Corazados, Purple Eye os envía a su mejor Pokémon: Metagross, que tiene unos ataques muy potentes, lanzando rayos de varias clases por doquier. Usa la ayuda de Pichu y de los Pokémon de tipo Tierra para empezar la captura. Cuando se ponga nervioso, lanzará rayos en 360º, así que deja de usar ayudantes para evitar perderlos. Debes usar a Pichu todo el rato, y a los ayudantes cuando dispare rayos unidireccionales, y de esta forma lo capturarás.





11. La caída de Purple Eye

Purple Eye ha fracasado y habéis logrado que Zapdos no despierte de su letargo. Misión cumplida… pero justo entonces aparece un misterioso personaje en un Dadajet y releva a Purple Eye del mando. Pero bueno, ¿quién está realmente al mando de los Nappers?

Hemos decidido prescindir de ti en nuestra sociedad.



12. El despertar de Zapdos

El misterioso personaje se dirige a Zapdos y emite unas poderosas ondas desde su Dadajet que logran despertarlo. Zapdos sale volando a toda velocidad, y el misterioso personaje se despide mencionando vuestros nombres.



Guía Pokémon Ranger

13. Rumbo a las Ruinas de Oblivia

Brisa y tú montáis en Staraptor y Latios y salís en persecución del personaje misterioso. El Capturador os indica que está en las Ruinas de Oblivia. Al llegar, veis a Visona custodiada por dos Corazados. Guarda la partida y síguelos.





14. Rescata a Visona

En el interior alcanzáis a los Corazados. Visona suspira aliviada, y los Corazados os envían de inmediato a Torterra y Sceptile. Al capturarlos, los Corazados salen huyendo, pero Visona ha desaparecido sin despedirse. Algo empieza a oler demasiado raro en todo esto.

15. El secreto de la Societé

Avanza hacia arriba adentrándote en las ruinas y descubrirás una nueva puerta. En ella vuestros amigos toman el té entre Corazados. En realidad se trata de la Societé, una banda de ladrones que ha recorrido el mundo robando tesoros y que en Oblivia se hacían pasar por ciudadanos respetables. Ellos controlaban a los Nappers, a Purple Eye. Y tras hacerse con la Armadura de Oro del Regente Inmortal, son ellos quienes han despertado a Articuno, Zapdos y Moltres.





16. El Fuerte Flotante

Visona, Truco, Talo y Eduardo son inmortales gracias al fragmento de la Armadura de Oro que cada uno lleva puesto, pero eso no era suficiente. Necesitaban el poder del Regente Inmortal, y para ello necesitaban despertar a Articuno, Zapdos y Moltres. Así han recuperado el Fuerte Flotante. Su poder es inmenso: Un solo disparo hace desaparecer la Isla Dolzor. Mientras la Societé toma Oblivia, Lea descubre cómo liberar a los pájaros legendarios…



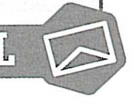
17. Rescata a Visona

Brisa y tú montáis en Staraptor y Latios y voláis rumbo al Fuerte Flotante. Pero entonces Articuno, Zapdos y Moltres aparecen para crear una barrera protectora. Antes deberéis liberarles de su maldad: La clave está en la Casa de Rodel.



CORAZADOS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Torterra	1	R-141	Planta	Planta	Placaje x4	Ataca lanzando hojas o haciendo brotar espinas.
Sceptile	1	R-144	Planta	Planta	Corte x4	Hace volar hojas afiladas a su alrededor.




TRUCOS A LA CARTA



INAZUMA ELEVEN

➲Antonio Brotons Montañé

¡Hola! ¿Cómo se consigue a Eric Eagle? ¿Hay algún truco para conseguir el Fénix Oscuro a parte de pasarse toda la cadena de partidos amistosos en la categoría S? ¿Y para desbloquear todas las supertécnicas? Muchísimas gracias.

Para conseguir a Eric Eagle tendrás que haberte pasado al Kirkwood y llevar a Bobby Shearer entre los 4 primeros miembros de tu equipo. Entonces ve al hospital y al entrar tendrás una larguísima charla y al final se te unirá Eric. Para conseguir la supertécnica Fenix Oscuro tendrás que pasarte la cadena de partidos como bien has dicho. Y para conseguir las supertécnicas no hay ningún truco, ir consiguiéndolas una a una.

SUPER MARIO GALAXY 2

➲Alejandro Serrano

Hola N.A. En Mario Galaxy 2 he conseguido la estrella 241 en la galaxia Saltos Acrobáticos, también la moneda. Después, no me aparece el cometa verde en esta galaxia. ¿Qué tengo que hacer para conseguir la estrella verde de final 242? Gracias.

Para conseguir la última estrella debes conseguir las 241 anteriores, la medalla cometa del primer nivel de esa galaxia y entregar al Toad tesorero 9999 trozos de estrella. Ahora haz lo mismo que en La Prueba Definitiva pero con un punto de vida. Al llegar al final en vez de salir la super estrella saldrá un anillo estelar que te llevará a otro planeta donde se encuentra la estrella que te falta.

ENDLESS OCEAN 2

➲Mariano

Hola soy Mariano, estoy atascado en Endless Ocean 2, ¿cómo me puedo hacer amigo del delfín de lados blancos, sin tener que invitarle a comer? Gracias.

Para hacerte amigo de este tímido delfín, tendrás que ir otras dos veces más en días distintos a parte de la primera vez, para que se adapte a ti.

INAZUMA ELEVEN

➲Sergio Granados Martin

¿Hola Nintendo Acción. Tengo una duda sobre el juego Inazuma Eleven. ¿Puede aprender una supertecnica Willi Glass? Si la respuesta es afirmativa ¿a qué nivel le tengo que subir? Muchas gracias.

Los ataques que puede de aprender Willi son Escaner Defensa, Escaner Ataque, Flecha Divina y Equilibrismo. Tendrás que subirlo mínimo sobre el nivel 80 si quieres que aprenda Flecha Divina.

ANIMAL CROSSING LET´S GO TO THE CITY

➲Iker Caldentey Arbelaiz

Hola. ¿Cómo se consigue la pala y la red de oro en Animal Crossing de la Wii? Y otra duda: ¿qué pasa en el juego durante el fin de año? ¡Gracias!

Para la Red de oro tienes que conseguir los 64 tipos de pez y luego hablar con Tortimer. Para la Pala de oro, entierra una pala normal durante un día. Para sacarla necesitarás otra pala. Ah, y en fin de año, justo a las doce, comienza un gran espectáculo de fuegos artificiales.

¡Envíanos un e-mail! Si estás atascado y es imposible seguir, tranquilo, escribe a **nintendoaccion@axelspringer.es** pon en el tema "trucos a la carta"



misiones de Deidara, Sasori, Hiruto, itachi y Kisame. Luego cómpralo en la tienda.
- **Kankuro:** Cómpralo en la tienda o acaba el modo historia.
- **Kiba:** Completa el modo historia en modo 2 de dificultad y el poder de ataque 2 y después cómpralo en la tienda.
- **Kisame:** Cómpralo en la tienda o acaba el modo historia.
- **Komachi:** Cómpralo en la tienda o acaba el modo historia.
- **Kurenai:** Cómpralo en la tienda o acaba el modo historia.
- **Orochimaru:** Cómpra el primer set de personajes.
- **Sai:** Compra el primer set de personajes.
- **Sasori:** Completa el modo historia en modo 2 de dificultad y el poder de ataque 2 y después cómpralo en la tienda.
- **Sasuke:** Compra el primer set de personajes.
- **Shikamaru:** Completa el modo historia en modo 2 de dificultad y el poder de ataque 2 y después cómpralo en la tienda.
- **Shino:** Completa el modo historia en modo 2 de dificultad y el poder de ataque 2. Cómpralo en la tienda.
- **Temari:** Cómpralo en la tienda o acaba el modo historia.
- **Towa:** Cómpralo en la tienda o acaba el modo historia.
- **Yamato:** Compra el primer set de personajes.



NBA JAM WII

En la pantalla de inicio, donde pone 'pulsa A para empezar' pulsa los siguientes botones para lograr nuevos y divertidos equipos:
- **J Cole y la Novena maravilla:** Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, 1 y 2.
- **Equipo Demócrata:** Pulsa izquierda trece veces seguido del botón +.
- **Equipo Republicano:** Pulsa derecha trece veces seguido del botón +.
- **Equipo Beastie Boys:** Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, (+).

SAMURAI WARRIORS

PERSONAJES SECRETOS:
- **Aya:** Completa las historias de Kenshin Uesugi y Kanetsugu Naoe.
- **Masanori Fukushima:** Completa las historias de Kiyomasa Kato y Mitsunari Ishida.
- **Takamaru:** Recoge 33 Murasame Castle Tanuki en el modo normal de dificultad.

DOS DESBLOQUEABLES MÁS:
- **Bear Mount:** recoge 54 Murasame Castle Tanukis en el modo de dificultad Nightmare.
- **Matsukaze Mount:** recoge 54 Murasame Castle Tanukis en le modo normal de dificultad.

SIN & PUNISHMENT (CV)

Ahora que puedes jugar en Wii la segunda parte de este mítico juego de N64, recordemos algunos trucos para la versión de nuestra CV:
- **Test Musical:** Acaba el juego en modo fácil. El modo o encontrarás en el menú de configuración-
- **Poner o quitar subtítulos:** Al acabar el juego en modo normal tendrás la opción de quitar los subtítulos en japones durante las escenas de vídeo.
- **Modo de muestra de Frames:** Acaba el juego en modo difícil. Puedes activar también el modo a cámara lenta.
- **Modo Difícil:** Aparece al acabar el juego en modo normal.
- **Modo Turbo insano:** Acaba el modo difícil.

SONIC COLOURS

DESBLOQUEAR PERSONAJES Mii PARA EL SIMULADOR DE SONIC

Colecciona 30 anillos rojos para desbloquear el personaje Mii en el juego Sonic Simulador

SUPER SONIC

Consigue 180 anillos rojos y luego acaba todas las fases del simulador

VIDAS EXTRA EN LA PANTALLA DE RESULTADOS

Cuando sale la pantalla de resultados, con el Rango y la Puntuación puedes saltar repetidas veces mientras corres entre los números para jacer caer varios anillos y por lo menos una vida extra.

GOLDEN EYE 007



LUCHA CONTRA ALEC TREVELAND

Lo primero que tendrás que hacer es presionar los botones que te indiquen. Cuando te Alec te tire sube las escaleras, sal del cobertizo y ve a la marca. Ahora coge el Terralite III y Strange UA-1 cuando te lo encuentres por el camino. Sal por la puerta y te enfrentarás a Alec. Acércate y dispárale para que no se quede allí disparando. Cuando baje de la zona de protección, déjate caer y no entres en la instalación. Ponte en el lado izquierdo de la puerta y sigue disparando. Cuando llame a los refuerzo encargate de todos aunque los que están lejos no te quitarán demasiada vida. Cuando aparezca el helicóptero, entra un poco en una instalación y sal para despistarlo. Sigue atacándolo hasta que se vaya. Cuando te lo vuelvas a encontrar deberás presionar correctamente varios botones y lo habrás vencido.

SPIDERMAN DIMENSIONS

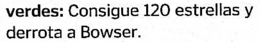
Existen tres trajes extras en el juego. Para conseguirlos, crea un nuevo perfil de juego y en el menú para salvar partida introduce los códigos.
- **Iron Spider (traje de Civil War):** Arriba, Derecha, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Abajo, Arriba
- **Traje Zona Negativa:** Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Derecha, Abajo, Arriba, Izquierda
- **Araña Escarlata (Saga del Clon):** Derecha, Arriba, Izquierda, Derecha, Arriba, Izquierda, Derecha, Arriba, Izquierda, Derecha

STAR WARS
EL PODER DE LA FUERZA 2

- **Salud infinita:** Encuentra todos los holocrones.
- **Fuerza infinita:** Mejora todos los poderes de la fuerza al máximo nivel.
- **Modo insano:** Pasate todos los niveles en dificultad Unleashed.

SUPER MARIO GALAXY 2

ITEMS PARA LOS TOADS. DEPOSITA PEDAZOS DE ESTRELLA PARA LOGRAR MEJORAS
- **Gafas:** Deposita 1000 pedazos de estrella.
- **Lanza y escudo:** Deposita 2000 pedazos de estrella.
- **Pico:** Deposita 4000 pedazos de estrella.
- **Toad conductor:** Deposita 6000 pedazos de estrella.
- **Toad explorador:** Deposita 8000 pedazos de estrella.
- **La carrera perfecta (gran maestro conductor temerario galaxy):** Deposita 9999 pedazos de estrella.
- **Para abrir el Reto de las estrellas verdes:** Consigue 120 estrellas y derrota a Bowser.

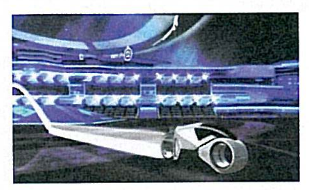


- **Desbloquear a Luigi:** Vence a Bowser en su generador de galaxias.
- **Mundo secreto:** lo consigues cuando acabas el juego por primera vez.
- **Aleteo de Yoshi infinito:** Antes de terminar de revolotear con Yoshi pulsa Z y rápidamente sueltas Z y dejas apretado A. Esto se puede hacer las veces que quieras.
- **99 vidas:** En la galaxia descomunal, al llegar al astro redondo con tres koopas gigantes, empiezas a saltar sobre un koopa y al rato te suben las vidas una a una en cada salto. ¡A disfrutar de las 99 vidas gratis!



TATSUNOKO VS. CAPCOM

NUEVAS ILUSTRACIONES
- **Ilustración Especial # 2:** Acaba el juego 5 veces.
- **Ilustración Especial # 3:** Acaba el juego 10 veces.
- **Ilustración Especial # 4:** Acaba el juego 15 veces.
- **Ilustración Especial # 5:** Acaba el juego 20 veces.



TRON EVOLUTION
BATTLE GRIDS

Estos código se introducen en el Menú de Trucos. Para desactivarlo vuelve a introducirlos de nuevo.
- **Ictalltrails:** los senderos de luz de tu moto serán más altos.
- **Lcsupersharpslide:** tu moto derrapará mejor.

WII PARTY

MINIJUEGO SECRETO

Supera los cinco eventos de Juegos de fiesta, es decir: Isla Aventura, Gira mundial, Mii en raya, La rueda de la suerte y El bingo, y se desbloqueará un minijuego secreto: el tramposo.

NIVELES EXPERTO Y MAESTRO

Supera en nivel Avanzado cualquier juego que tenga ese nivel de dificultad disponible, y así harás aparecer un nuevo nivel de dificultad para todos esos juegos: el Experto. Luego supéralo en ese nuevo nivel de dificultad y aparecerá el nivel Maestro.

METROID: OTHER M

JEFE FINAL PHANTOON

Esquiva sus disparos de plasma y centrate en disparar a su ojo. Cuando la lucha avance sus disparos se intensificarán y será mas complicado esquivarlos. Si entran



más enemigos, destrúyelos y vuelve a centrarte en Phantoon. Cuando destruya todas las ventanas utilizará los tentáculos para atacarte. Para saber por donde va a atacar con ellos, fíjate hacia donde inclina el cuerpo que será por donde de ataque. Si utiliza el ataque que crea un agujero negro, esquívalo o verás como tu vida baja rápidamente. Cuando su ojo caiga al suelo tendrás que acercarte para darle el golpe final. Si no, se recuperará y tendrás que seguir atacándole.



Wii

Los trucos más solicitados tanto para juegos que triunfaron en las listas de éxitos como para títulos de culto.



CALL OF DUTY BLACK OPS

CÓDIGOS

Si usas el mando clásico, en el menú principal mira hacia abajo, hacia tus manos y presiona "ZL" y "ZR" un par de veces para liberarte de la silla. Si usas mando de Wii y nunchuk, agítalos. Detrás de la silla en la que estabas hay un terminal del ordenador. En él puedes meter estos códigos para desbloquear curiosos secretos.

- **ZORK:** Un minijuego de texto. Puede conectar un teclado USB a tu Wii para jugarlo.
- **HELP:** obtienes una lista de comandos que puede teclear y que producen efectos en el ordenador, icómo en el viejo sistema operativo MSDos!
- **3ARC UNLOCK:** desbloquea todas las misiones del modo Campaña (pero no los mapas zombie).
- **3ARC INTEL:** desbloquea todos los archivos de inteligencia.

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

LOS 3 ÚLTIMOS JEFES FINALES

- **Mumalo:** Salta cuando corra hacia ti y para evitar las hondas que provoca al golpear el suelo. Salta sobre su espalda cuando no tenga las escamas o en la tripa cuando esté boca arriba. Cuando caigáis al nivel inferior, lanzará fuego. ¡Agáchate! Tú ataca igual que antes. Cambiará de color y caeréis a un nivel inferior, donde realizará un ataque de bolas de fuego. Esquiva y repite ataques.
- **Coronel Plumez:** Para que no te dañe, pasa por debajo cuando levante una pierna y quédate debajo. Cuando levante la otra sal de debajo suyo. Haz esto varias veces. Cuando salte aléjate todo lo posible para que no te caiga encima. En uno de esos saltos la parte de abajo con pinchos pasará a ser de hierba. Agárrate a ella y agita el mando para golpear con los puños. Repite el proceso dos veces más. Ahora vuela y lanzará huevos



que se convierten en gallinas. Esquívalas, espera a que intente aplastarte y salta sobre él. Repítelo dos veces saldrá el totem que lo controla. Salta sobre él y dale lo suyo usando los puños.
- **Tiki Kong:** Utiliza el barril cohete para llegar a la cima. Una vez allí tendrás que ocuparte primero de las manos. Así que pisa dos veces cada joya de la mano cuando intente atacarte. Cuando no tenga manos intentará aplastarte con lo, esquivalo a el y a la onda de fuego y salta sobre su cabeza. Si lanza pájaros de fuego te tocará esquivarlos. Tendrás que pisar tres veces su cabeza para derrotarlo.

CASTLEVANIA REBIRTH

DESBLOQUEA LA SELECCIÓN DE NIVELES

Elige la opción de 'Comenzar Partida', y deja pulsado derecha unos segundos.

DESBLOQUEA EL MODO CLÁSICO

Completa el juego y será seleccionable.

CAVE STORY

TRAJES ALTERNATIVOS

En la pantalla de título, mantén pulsado el botón B e introduce la combinación que quieras. Si la introduces correctamente, el mensaje "Press the A Button to Begin" parpadeará.

- **Traje Azul:** 1, 2, 1, 2, 1, 1, 1, Up.
- **Navidad:** 1, 2, 1, 2, 1, 1, 1, 2, 2, Left.
- **Halloween:** 1, 2, 1, 2, 1, 1, 1, 2, 2, +, +, -, -, Right.
- **Traje Rojo:** 1, 2, 1, 2, 2.
- **Conviértete en Quote:** 1, 2, 1, 2, Down
- **Traje Amarillo:** 1, 2, 1, 2, 1, Down.



EPIC MICKEY

DESBLOQUEA EL MODO NEW GAME +

Completa el juego. Esto hace el juego más complicado.

PARA DESBLOQUEAR LOS PERSONAJES EN SUS VERSIONES ANTIGUAS ESTILO CARTOON

- **Mickey Mouse, "Mad Doctor":** Recoge 20 rollos de película
- **Oswald el conejo afortunado, Corto "Oh What a Knight":** Colecciona 30 rollo de película

GOLDENEYE 007

INTRODUCE ESTOS CÓDIGOS EN LA PANTALLA DE EXTRAS

- **Modo Cabezones:** 477MYFR13NDS4R3SP13S.
- **Invisibilidad (pantalla dividida):** Inv1s1bleEv3ryth1ng.
- **Etiquetas (pantalla dividida):** NotIt! 11 .



KID ICARUS (CV WII)

¿Con ganas de jugar a Kid Icarus en 3Ds? ¡Pues para ir poniéndonos en marcha, qué mejor que recordar la aventura original! Estos passwords solo funcionan en la versión de Wii, así que los viejos trucos para NES no funcionan. ¡Estos son los que te llevarán por el buen camino! (indicamos en los códigos si se distingue entre mayúsculas y minúsculas).

KIRBY'S EPIC YARN

ACABA EL JUEGO Y CONSIGUE LAS SIGUIENTES MELODÍAS

- **Dream Land, títulos de crédito y Yin-Yarn's.**

VARIOS COLECCIONABLES NO ESTÁN DISPONIBLES EN LA TIENDA POR DEFECTO Y, EN CAMBIO, SE DESBLOQUEAN AL DERROTAR A LOS JEFES ESPECÍFICOS:

- **Hanging Bells:** Acaba con Yin Yarn.
- **Muñeco King Dedede:** Vence al rey Dedede.
- **Muñeco de Meta Knight:** Derrota a Meta Knight.
- **Cama Estrella:** Vence a Yin Yarn.

MARIO SPORTS MIX

PERSONAJES DESBLOQUEABLES

Ten en cuenta que, cuando desbloqueas a uno, sólo puede usarlo en el deporte en el que has realizado la tarea.

- **Black Mage:** completa el Star Road, que está en la Star Cup, dos veces en el Tournament Mode. Completa el Star Road tres veces para desbloquearle en los otros tres deportes.
- **Cactuar:** Juega 60 partidos o derrótale en un camino oculto del Tournament Mode.
- **Moogle:** Completa la Mushroom Cup Smile; disputa 28 partidos o derrótale en un camino oculto del Tournament Mode.
- **Ninja:** Completa el Star Road, que está en el mapa de la Star Cuo, una vez en el Tournament Mode.
- **Slime:** Game 28 partidos.
- **White Mage:** Completa el Star Road, situado en el mapa de la Star Cup, dos veces en el modo Torneo.

METROID OTHER M

UNOS CUANTOS EXTRAS QUE PODEMOS DISFRUTAR UNA VEZ ACABADO EL JUEGO

- **La nave:** al acabar el juego en modo normal puedes volver al principio y encontrar los ítems que hayas dejado por el camino. Además, habrá un jefe extra.
- **Modo Difícil:** si te han quedado ganas de más Metroid prueba el modo difícil que se desbloquea al acabar el juego al 100%.
- **Galerías:** estarán disponibles al acabar el juego por primera vez.

NARUTO SHIPPUDEN: CLASH OF NINJA REVOLUTION 3

PASOS NECESARIOS PARA DESBLOQUEAR A TODOS LOS PERSONAJES

- **Anbu Kakashi:** Completa el 40% de las misiones incluyendo el rango S y luego cómpralo en la tienda.
- **Anko:** Completa el modo historia en modo 2 de dificultad y el poder de ataque 2 y después cómpralo en la tienda.
- **Asuma:** cómpralo en la tienda o acaba el modo historia.
- **Baki:** cómpralo en la tienda o acaba el modo historia.
- **Bando:** compra todo y luego consigue otros 70.000 ryo para comprarlo.
- **Chiyo:** Completa el modo historia en modo 2 de difciultad y el poder de ataque 2 y después cómpralo en la tienda.
- **Choji:** Completa el modo historia en modo 2 de dificultad y el poder de ataque 2 y después cómpralo en la tienda.
- **Deidara:** Completa el modo historia en modo 2 de dificultad y el poder de ataque 2 y después cómpralo en la tienda.
- **Hidan:** Completa al 30% las misiones de Deidara, Sasori, Hiruto, itachi y Kisame. Luego cómpralo en la tienda.
- **Hinata:** Completa el modo historia en modo 2 de dificultad y el poder de ataque 2 y después cómpralo en la tienda.
- **Hiruto:** Completa el modo historia en modo 2 de dificultad y el poder de ataque 2 y después cómpralo en la tienda.
- **Itachi:** Cómpralo en la tienda o acaba el modo historia.
- **Kabuto:** Cómpra el primer set de personajes.
- **Kazuku:** Completa al 30% las

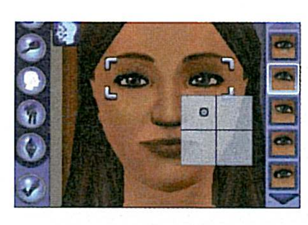
DISNEY EPIC MICKEY

ABRIR LAS DOS PUERTAS DE LA CALLE DE MAL

Estando de frente a ellas, la de la izquierda se abre si borras el reloj del edificio que tienes detrás. La de la derecha la abre Pete en el Ayuntamiento. Para ello, primero debes haber hablado con Daisy robot en Aventuralandia y te tiene que haber dado la misión de devolverle su diario (para lo que necesitas todas las partes de su cuerpo).







LOS SIMS 3

KARMA POWERS, ENCUÉNTRALOS Y ÚSALOS:

- **Casanova:** En el dance club cerca de las habitaciones.
- **Maldición cósmica:** solo por la noche en el cementerio.
- **Epic Fail:** en la estatua de la casa de Goth.
- **Musa:** Pinta en el museo de arte.

MARIO VS. DONKEY KONG ¡LOS MINIS MARCHAN DE NUEVO!

DESBLOQUEA NUEVOS MINIS

Los consigues al superar determinados niveles de la azotea, y los activas en 'opciones - extras - personaje':

- **Mini Donkey Kong:** supera los niveles A-7, A-8 y A-9.
- **Mini Party (cambian entre DK, Mario, Peach y Toad):** supera los niveles A-10, A-11 y A-12.
- **Mini Peach:** supera los niveles A-4, A-5 y A-6.
- **Mini Toad:** supera los niveles A-1, A-2 y A-3.

OTROS EXTRAS

- **Desbloquea la azotea y el sótano:** Estarán disponibles al completar el modo normal.
- **Estrella de oro en el archivo de guardado:** Consigue nada menos que las estrellas de oro de los 100 niveles. ¡Menudo crack!

MARIO Y LUIGI VIAJE AL CENTRO DE BOWSER

ÍTEMS 'CHOLESTEROAD'

- **Medalla Desafío:** Alcanza la clasificación A en Green Shell.
- **Calcetines Bro:** Alcanza la clasificación A en You Who Cannon.
- **Guantes Sifón:** Alcanza la clasificación A en Magic Window.
- **Botas Dizzy:** Alcanza la clasificación A en Super Bouncer.
- **Pieza de Consejo:** Alcanza la clasificación A en Spin Pipe.
- **Botas Intrépido:** Alcanza la clasificación A en Jump Helmet.
- **Prenda Maestra:** Alcanza la clasificación A en todos los desafíos.

DESBLOQUEA LOS SIGUIENTES FINALES ALTERNATIVOS

- **Final Alternativo 1:** Acaba el juego con Mario, Luigi y Bowser, teniendo a todos ellos con un nivel superior a 39.
- **Final Alternativo 2:** Acaba con Mario y Luigi por debajo de nivel 18.



OKAMIDEN

Desbloqueables disponibles una vez acabas el juego y coleccionas todo:

- **Dark Sun (Dark Chibi):** Acaba la aventura.
- **First Sunrise (Chibi Shiranui):** Debes completar todas las misiones y encargos.
- **Karmic Returner (Original Amaterasu):** También disponible una vez acabado el juego.
- **Moon's Legacy (Made of Ice):** Debes terminar al completo Treasure Tome.
- **Painter's Legend (Ishaku's armor):** Debes completar el bestiario.

PHANTASY STAR ZERO

Activa estos trucos ingresando el código correspondiente en la máquina expendedora de las alcantarillas.

- **Garras:** 5247 3115.
- **Sable:** 3489 9723.
- **Lanza:** 4137 5476.
- **Cortadora:** 7772-2919.
- **Boom Bazooka:** 4624-5828.
- **Dengeki DS:** 4898-1642.
- **Espada Cañón:** 7839-3594.
- **Maestro del juego:** 7162-5792.
- **Lassie Soul:** 4775-7197.
- **Taupy Soul:** 9475-6843.
- **Puyo Soul:** 3470-1424.
- **Escudo de Selvaria:** 4294-2273.
- **Lanza de Selvaria:** 5703-8252.
- **Caduceo:** 5139-6877.
- **Consolas plus:** 9185-6189.
- **5 corazones Lassie:** 1795-6762.
- **5 corazones Toppi:** 1914-9256.
- **5 corazones Puyo:** 7762-1268.
- **Cinta Miku Hatsune:** 8331-7716.
- **Cañón del Poder de Samus Aran:** 6337-6325.
- **Cañón Dokkan:** 8841-3383.
- **Cinta Famitsu Magazine:** 5397-8287.
- **Gemaga:** 8353-1552.
- **Escudo V-Jump:** 4841-9476.
- **Espada de una sola mano:** 5848-4768.
- **Escudo Hyliaa:** 3486-1881.
- **Bastón de la Luz y la oscuridad:** 8741-4615.
- **Greg & Kiri dentro de la partida:** 5531-0215.
- **Escudo de Selvaria:** 9425-3366.
- **Nintendo Power:** 3171-0109.
- **Nintendo Dream:** 2893-1983.

NUEVOS NIVELES DE DIFICULTAD

- **Modo Difícil (multijugador):** Alcanza el nivel 30.
- **Modo Super Difícil (multijugador):** Alcanza el nivel 60.
- **Modo Difícil (1 jugador):** Completa la historia en dificultad normal..
- **Modo Super Difícil (1 jugador):** Termina las misiones del modo difícil, incluida la Torre Eterna.

INAZUMA ELEVEN

NOVEDADES UNA VEZ QUE COMPLETAS EL JUEGO

Cuando cargues la partida después de haber terminado el juego tendrás algunas opciones nuevas. Si vas al despacho del presidente y hablas con el Sr. Raymon podrás jugar partidos amistosos con equipos de más nivel. Cuando termines cada partido tendrás un premio y si completas toda la cadena con puntuación S tendrás un premio especial. Otra novedad es que puedes hablar con Veteran, el Superbedel para comprar cuadernos secretos.





RHAPSODY A MAGICAL ADVENTURE.

Si te has bloqueado en Ice Temple ante las tumbas de Michael y Caroline haz lo siguiente: sal del juego. Cambia el idioma de la consola a FRANCÉS, vuelve al juego. Juega esa parte en francés. Una vez estén en tu equipo las dos ranas, vuelve a cambiar la configuración. Esta es la única forma de poder avanzar en el juego.

ROOMS

TROFEOS Y DESBLOQUEABLES

- **Basic Master:** Acaba todos los niveles de Mansión 1.
- **tems Master:** Obtén todos los items de Rooms Street.
- **Mirror Master:** Acaba todos los niveles de Mansión 3.
- **Regalo de Mr. Book:** Encuentra las cuatro piezas de puzzle en Rooms Street y luego usa la salida.
- **Caramelo de novato:** Completa diez niveles con calificación ORO.
- **Creador de Puzzles:** Haz diez niveles con el editor.
- **Rooms Mania:** Acaba todos los niveles de Mansión 1-4.
- **Rooms Master:** Acaba todos los niveles de Extra Mansión.
- **Rooms Stone (Nivel pájaro):** Completa 75 retos.
- **Rooms Stone (Nivel ardilla):** Completa 50 retos.
- **Rooms Stone (Nivel cocodrilo):** Completa 125 retos.
- **Rooms Stone (Nivel Instituto):** Completa 175 retos.
- **Rooms Stone (Nivel Brujo):** Completa 100 retos.
- **Rooms Stone (nivel mono):** Completa 25 retos.
- **Rooms Stone (nivel roomo sapien):** Completa 150 retos.

SONIC CLASSIC COLLECTION

DEBUG MODE

Para elegir nivel en Sonic 1, pulsa en la pantalla de título Sonic The Hedgehog arriba, abajo, izquierda, y derecha. Si lo has hecho bien oirás el sonido de un anillo. Pulsando Y y Start podrás elegir fase.

ELIGE NIVEL COMO KNUCLES EN SONIC 2

Presiona Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, mantén pulsado Y y presiona Start.



SUPER SCRIBLENAUTS

Existe la Starite 121. Para conseguirla tienes que crear una máquina del tiempo. Úsala varias veces. En una de las veces que la uses aparecerás en un escenario extraño, donde hay un Maxwell alternativo y una Starite en un árbol. Al cogerla habrás terminado el juego al completo.

THE LEGEND OF ZELDA SPIRIT TRACKS

CONSIGUE NUEVOS OBJETOS POR CAZAR CONEJOS

- **Contenedor de corazón:** 5 conejos.
- **Scroll de espada:** 50 conejos.

CONSIGUE NUEVOS OBJETOS POR SELLOS NIKO

- **Escudo de la Antigüedad:** 10 sellos.
- **Scroll de espada 2:** 20 sellos.
- **Uniforme de ingeniero:** 15 sellos.



TRANSFORMERS GUERRA POR CIBERTRÓN AUTOBOTS Y DECEPTICONS

PASSWORDS

- **Autobot Silverbolt:** 10141.
- **Decepticon Ramjet:** 99871.

DESBLOQUEABLES

- **Autobot Air Raid:** Acaba con él en Nivel Las calles 6 (Arena 18).
- **Autobot Grimlock:** Acaba con él en nivel Purificación 6 (Arena 30).
- **Autobot Hot Rod:** Acaba con él en Nivel Dam 6 (Arena stage 24).
- **Autobot Jazz:** Acaba con él en Nivel Estadio 6 (Arena 6).
- **Autobot Ultra Magnus:** Acaba con él en Nivel Alcantarillas 6 (Arena 2).
- **Decepticon Barricade:** Acaba con él en Nivel Estadio6 (Arena 6).
- **Decepticon Breakdown:** Acaba con él en Nivel Dam 6 (Arena 24).
- **Decepticon Cyclonus:** Acaba con él en Nivel Calles 6 (Arena 18).
- **Decepticon Motormaster:** Acaba con él en Nivel Alcantarillas 6 (Arena 12).
- **Decepticon Shockwave:** Acaba con él en Nivel Purificación 6 (Arena 30).

TRON EVOLUTION

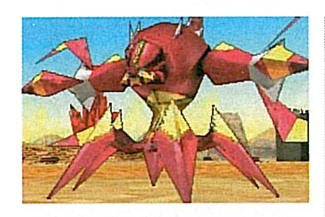
DOS CÓDIGOS QUE DEBES METER EN EL MENÚ DE TRUCOS

- **Sirve para desbloquear el traje Quora:** C74f395f.
- **Sirve para desbloquear la isla, tanque y mapa del disco de batalla:** 25E0DE6B.



Nintendo DS

En nuestra selección DS hay secretos, desbloqueables y trucos para grandes juegos de la portátil más vendida.



BAKUGAN
BATTLE TRAINER

ALPHA HYDRANOID
Acaba Arena 25 o el juego una vez.
ULTIMATE DRAGONOID
Axaba Arena 3.

BIRDS & BOMBS
SPOTTO! DSI WARE

MODOS DE JUEGO ADICIONALES
- **Modo Desafío:** Alcanza la fase 10 en el modo historia.
- **Modo historia Pro (en este modo no se ve la trayectoria de la bomba, así que es mucho más difícil):** Lo conseguimos al acabar el juego.

CASTLEVANIA
ORDER OF ECCLESIA

ALBUS MODE, MODO JEFES Y TEST DE SONIDO
Completa el juego habiendo salvado a todos los aldeanos.
MODO DIFÍCIL
Acaba el juego una vez.
MODO DIFÍCIL NIVEL 255
Acaba el modo difícil o conecta el juego con el Castlevania: Judgement

DRAGON BALL
ORIGINS 2

TEST DE SONIDO
Estará disponible una vez hayas completado toda la historia y habiendo jugado las fases extra.
PELÍCULAS
Encuentra todos los objetos coleccionables para tenerlas disponibles en el menú de bonus.



DRAGON QUEST IX

LAS MINIMEDALLAS
Dándole las minimedallas al Capitán Minimus puedes conseguir estos objetos:
- **4 medallas:** llave de ladrón.
- **8 medallas:** pañuelo de Mercurio.
- **13 medallas:** traje de conejita.
- **18 medallas:** jersey pirata.
- **25 medallas:** medias transparentes.
- **32 medallas:** espada milagrosa.
- **40 medallas:** armadura sagrada.
- **50 medallas:** protector de meteoro.
- **62 medallas:** yelmo oxidado.
- **80 medallas:** Atuendo de dragón y el "Saludo del capitán".

Y una vez lo hayas hecho, el capitán abrirá su tienda y podrás seguir encontrando nuevos objetos:
- **Anillo de oración:** 3 medallas.
- **Elixir élfico:** 5 medallas.
- **Cenizas de santo:** 8 medallas.
- **Piedra reinicio:** 10 medallas.
- **Fragmento de oricalco:** 15 medallas.
- **Botas de duendecillo:** 20 medallas.

TIENDA SECRETA
Primero, necesitas la Llave Suprema (la consigues en un punto determinado de la aventura). En la ciudad de las Chungeras, ve a la tienda de ítems caros y busca la pared inclinada en la parte de atrás. Verás una pequeña puerta: ábrela y entrarás en una tienda con ítems raros, incluidas poderosas armas y resistentes armaduras que te facilitarán tu viaje.

DRAGON QUEST VI LOS REINOS ONÍRICOS

Silencing rom
Babygoyle
Attack
Magic
Carver
Items
Defend

DESBLOQUEA NUEVAS CLASES
- **Armamentalista:** Alcanza el nivel de maestro en Mago y Guerrero con un mismo personaje.
- **Gladiador:** Alcanza el nivel de maestro en las clases Guerrero y Artes Marciales con un mismo personaje.
- **Estrella:** Alcanza el nivel de maestro en Callejero y Bailarín con un mismo personaje.
- **Paladín:** Alcanza el nivel de maestro en las clases Artes Marciales y Sacerdote con un mismo personae.
- **Guardabosques:** Alcanza el nivel de maestro en las clases Mercader, Ladrón y Domador de monstruos.
- **Sabio:** Alcanza el nivel de maestro en las clases Sacerdote y Mago con un mismo personaje.
- **Héroe:** Alcanza el nivel de maestro en las clases Estrella, Gladiador, Sabio y Guardabosques.
- **Dragón:** Necesitas un objeto llamado "Diligencia dragónica" cuando cambies de profesión.
- **Burbujilimo metálico:** Necesitas un objeto llamado "Mente de Metal Liquido" cuando cambies de profesión.

EL INTRÉPIDO BATMAN

- **Traje de Batman Batitraje Medieval:** 5644863.
- **Proto Lucha Desafío:** 6677686.
- **Arma Barrera:** 2525655.
- **Arma Espada Cinturón:** 2587973.
- **Arma Flashbangs:** 3527463.
- **Arma Humo:** 7665336.

EL PROFESOR LAYTON
Y EL FUTURO PERDIDO

LOS RETOS DE LAYTON
- **Casa del hotelero:** Acaba los diez cursos de coche de juguete.
- **Casa del mensajero:** Completa las doce entregas del loro.
- **Casa del cuentacuentos:** Acaba los tres libros de fotografía.
- **Casa del viajero del tiempo:** Acaba el juego.

EL NUEVO PUZLE DE LA CAJA DE PANDORA
Cuando acabas el anterior juego recibes un código que puedes usar en esta tercera parte. Introducelo en el menú de la Puerta Secreta para acceder a este nuevo reto.
OPCIONES SECRETAS
- **Personajes secundarios:** acaba los 168 puzles.
- **Personajes principales:** consigue 4200 Picarats.
- **Voces de los personajes:** consigue 5000 Picarats.
- **Músicas:** consigue 4700 Picarats.
- **Películas:** consigue 5200 Picaratas.
- **Bocetos:** consigue 4500 Picaratas.

GHOST TRICK

DESBLOQUEAR LA BASE DE DATOS
Cuando acabas el juego tienes disponible desde el menú una base de datos donde se muestran a los 33 personajes y las 14 localizaciones disponibles. Para visualizarlo, debes pulsar en en el icono de la parte izquierda de la pantalla.

GOLDEN SUN
OSCURO AMANECER

MAZMORRA SECRETA:
Para acceder a la isla Crossbone, la mazmorra oculta, debes acabar con el jefe final del juego y salvar la partida tras los créditos finales. Después, carga esta partida y ve al sur de Tonfon. Verás un mar con remolino: déjate absorber por él y, una vez salgas, navega hacia el este. Sigue las indicaciones hasta la isla en la que está la cueva por la que se entra a la mazmorra. Dentro, te espera el jefe más poderoso del juego.



GRAND THEFT AUTO
CHINATOWN WARS

INTRODUCE LAS SECUENCIAS DE TECLAS SIN EL JUEGO PAUSADO
- **Armadura:** L, L, R, B, B, A, A, R.
- **Nubes:** Arriba, Abajo, Izq, Derecha, X, Y, L, R.
- **Pistola con explosivos:** L, R, X, Y, A, B, Arriba, Abajo.
- **Soleado:** Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, B, X, L, R.
- **Niebla:** Arriba, Abajo, izquierda, Derecha, Y, B, R, L.
- **Curación:** L, L, R, A, A, B, B, R.
- **Huracán:** Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, B, Y, R, L.
- **Mucha lluvia:** Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, A, X, R ,L.
- **Lluvia:** Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Y, A, L, R.
- **Nivel abajo:** R, X, X, Y, Y, R, L, L.
- **Nivel arriba:** L, L, R, Y, Y, X, X, R.
- **Tanda de armas 1:** R, Arriba, B, Abajo, Izquierda, R, B, Derecha.
- **Tanda de armas 2:** R, Arriba, A, Abajo, Izquierda, R, A, derecha.
- **Tanda de armas 3:** R, arriba, Y, Abajo, Izquierda, R, Y, Derecha.
- **Tanda de armas 4:** R, Arriba, X, Abajo, Izquierda, R, X, Derecha.
- **Medalla de oro:** Consigue una puntuación de 10.000 puntos o más para un arma.
- **Inmunidad al fuego:** Consigue una puntuación dorada en el minijuego del Camión de Bomberos.
- **Incrementa la fuerza de la armadura:** Completa las cinco olas de las misiones de vigilante con un 100% de las muertes conseguidas.
- **Correr infinito:** Completa cinco misiones de paramédico.

TAXIS ANTIBALAS
Completa 15 carreras de taxi seguidas sin fallar ninguna, y cada vez que entres en un taxi esté será antibalas.

GOLDEN SUN AMANECER OSCURO

JEFES FINALES
- **Lobo del Caos, Spatha y Cora**

El Lobo del Caos es vulnerable a la Tierra, Spatha al Fuego y Cora al Agua. Centraté en el Lobo del Caos, ya que si le vences se acaba el combate. Intenta no usar invocaciones y guárdatelas para más adelante, ya que al vencer al Lobo, este absorbe a Spatha y a Cora y se transforma en Archiquimera. Cuando Kraden te pregunte si estas listo, dile que no y así podrás usar objetos. Prepárate, habla con Kraden y responde que sí.

- **Archiquimera**

Es vulnerable al viento. Puede atacar dos o tres veces por turno. Para vencerlo utiliza las invocaciones mas poderosas que tengas si no las has utilizado antes.



Nintendo 3DS

Una nueva ración de trucos para sacar todo el partido a vuestros juegos favoritos de 3DS. Así, todo es más fácil.



DEAD OR ALIVE DIMENSIONS

TRAJES ALTERNATIVOS

En la pantalla de selección de personaje, mantén pulsados los botones indicados y pulsa A para seleccionar.

- **Alfa Kasumi braid:** L + X
- **Alfa Kasumi cola de caballo alta:** R + X
- **Alfa Kasumi cola de caballo baja:** L + R + X
- **Kasumi trenza:** L + X
- **Kasumi Cola de Caballo Alta:** R + X
- **Kasumi Cola de Caballo baja:** L + R + X
- **La mariposa sin máscara:** L + X
- **Leifang trenzas laterales:** L + X
- **Leifang Cola de caballo corta:** R + X
- **Selección aleatoria, Traje Shinden 1:** L + X
- **Selección aleatoria, Traje Shinden 2:** R + X
- **Selección aleatoria, Traje Shinden 3:** L + R + X

DESBLOQUEAR EL ESCENARIO DE METROID, LA PLANTA GEOTÉRMICA

Termina todos los eventos de Modo Arcade.

DESBLOQUEAR MENÚ DE VOCES

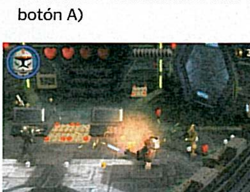
Juega y gana una ronda del Modo Supervivencia.

DESBLOQUEAR JEFES FINALES

Primero pásate el Modo Crónica y luego completa las siguientes misiones del Modo Desafío.

- **Misión 16:** Kasumi Alpha
- **Misión 17:** Tengu
- **Misión 18:** Genra
- **Misión 19:** Alpha-152
- **Misión 20:** Raidou
- **Misión 20:** Shiden (este tendrás que seleccionarlo y pulsar L + X mientras confirmamos con el botón A)

ZELDA OCARINA OF TIME



Te damos las claves para acabar con los tres primeros jefes de mazmorra del juego.

GOHMA (ÁRBOL DEKU)

Fíja en ella tu punto de mira, esquiva sus ataques y dispárala con el tirachinas. Quedará aturdida: corre a golpearla con la espada. Cuando se recupere, saltará al techo. Búscala con la vista subjetiva del tirachinas y dispara a su ojo. Si lo haces deprisa, volverá a caer y puedes repetir la secuencia anterior de tirachinas-espada. Si no, le dará tiempo a lanzar tres larvas. Acaba con ellas y céntrate en Gomah, que ha vuelto al suelo, usando de nuevo tirachinas y espada. Repite esta estrategia hasta que el arácnido caiga.

REY DODONGO (CAVERNA DODONGO)

Colócate delante de él, fija el punto de mira en su boca y en cuanto la abra lánzale una bomba dentro. Quedará aturdido, así que iusa la espada! En unos instantes se recuperá, se enroscará sobre sí mismo y comenzará a girar como un loco. Ponte en los laterales, cerca de la lava, para evitarle. Cuando se calme, usa de nuevo el truquito de la bomba y repite estrategia hasta que acabes con él.

ANEMOME BARINADE (BARRIGA DE JABU-JABU)

La anémona está sujeta al techo con tres tentáculos. Mientras esquivas los ataques del monstruo, selecciona el bumerang, fija los tentáculos y lánzalo. Después bajarán cuatro brazos eléctricos que te atacan. Acierta primero al del centro para que se paren, y luego ve a por los demás. La parte final de la batalla es contra el cuerpo de la anémona: fija tu punto de mira en ella y ataca con la espada.

LEGO STAR WARS III THE CLONE WARS

Pausa el juego, selecciona la opción "Extras" y después "Introducir Código".

CÓDIGOS DE PERSONAJES Y VEHÍCULOS (PARTE 1)

- **AAT:** C9PRKP
- **Aayla Secura:** 2VG95B
- **Adi Gallia:** G2BFEN
- **Admiral Ackbar (Clásico):** 272Y9Q
- **Admiral Yularen:** NG6PYX
- **Ahsoka:** 2VJ9TH
- **Anakin Skywalker:** F9VUYJ
- **Anakin Skywalker (Geonosian Arena):** 9AA4DW
- **Anakin Jedi Estrella de Combate:** RCTFLV
- **Arc-170 Estrella de Combate (fuego rápido):** ZY3AE2
- **Asajj Ventress:** YG9DD7
- **AT-AP Walker:** AA279H
- **AT-RT:** Z7H46T
- **AT-TE:** VBEZEZ
- **Aurra Sing:** M2V1JV
- **Bail Organa:** GEHX6C
- **BARC Speeder:** YMWV33
- **Barriss Offee:** BTVTZ5
- **Droide de combate:** 5Y7MA4
- **Droide de combate comandante:** LSU4LJ
- **Bib Fortuna:** 9U4TF3
- **Bobba Fett (Clásico):** TY2BYJ
- **Boil:** Q5Q39P
- **Bossk:** 2KLW5R
- **C-3PO:** 574226
- **Cad Bane:** NHME85
- **Capitán Antilles (Clásico):** D8SNGJ
- **Capitán Rex:** MW3QYH
- **Capitán Typho:** GD6FX3
- **Canciller Palpatine:** 5C62YQ
- **Chewbacca (Clásico):** 66UU3T
- **Piloto clon:** HQ7BVD
- **Soldado Clon Oscuro (Clásico):** 7GFNCQ
- **Soldado Clon:** NP5GTT
- **Comandante Bly:** 7CB6NS
- **Comandante Cody:** SMN259
- **Comandante Fil:** U25HFC
- **Comandante Ponds:** JRPR2A
- **Comandante Droide:** QEGU64
- **Comandante Stone:** 5XZQSV
- **Conde Dooku:** EWR7WM
- **Darth Maul:** QH68AK
- **Darth Maul (Clásico):** QH68AK
- **Darth Sidius (Clásico):** QXY5XN
- **Darth Vader (Clásico):** FM4JB7
- **Darth Vader daños de batalla (Clásico):** NMJFBL
- **Droide destructor:** 9MUTS2
- **Dr Nuvo Vindi:** MB9EMW
- **Droide araña enano:** NACMGG
- **Echo:** JB9E5S
- **Geonosian Solar Sailor:** PJ2U3R
- **Geonosian Estrella de Combate:** EDENEC
- **Super Droide de combate dorado:** 2C8NHP



PILOTWINGS RESORT

DESBLOQUEAS EXTRAS CUMPLIENDO ESTOS OBJETIVOS

- **Los Globos** los obtienes al llegar a la Clase Plata.
- **Los Extras** los obtienes al llegar a la clase Oro.
- **Para lograr llegar a la Clase Diamante** tienes que ganar tres estrellas en todas las clases y misiones.
- **Diorama de Meca Hawk** Consigue tres estrellas en todas las misiones de la clase Diamante.
- **Extras del modo de Vuelo Libre** Completa todas las misiones de las clases plata, oro y platino.
- **Tu propio castillo** Lo tendrás en una de las islas si consigues los 75 Anillos de Información.

STREET FIGHTER 3D EDITION

CÓDIGOS DE FIGURAS

- **Golden Blanka Figurine:** DmdkeRvbxc.
- **Golden Chun-Li Figurine:** zAAkcHVbHk.
- **Golden Honda Fig.:** uUDsTlmbUN.
- **Golden Guile Figurine:** qeJkznDbKE.
- **Golden Ryu Figurine:** KjckTnSbwK.
- **Golden Vega Figurine:** CglsQNWbHu (I = i mayúscula)
- **Golden Zangief Figurine:** hinsVnebTu.
- **Silver Akuma Figurine:** RYSsPxSbTh.
- **Silver Balrog Figurine:** PqUswOobWG.
- **Silver Chun-Li Figurine:** tLWkWvrblz.
- **Silver Cody Figurine:** naMkEQgbQG.
- **Silver Dan Figurine:** rDRkkSlbqS (I = i mayúscula).
- **Silver Ibuki Figurine:** ilMsRBabpB.
- **Silver Juri Figurine:** OfQkARpbJR.
- **Silver Ken Figurine:** NyosHgybuW.
- **Silver Makoto Figurine:** GHakWCTbsl.
- **Silver Rose Figurine:** GKkkXXtbSe.
- **Silver Sakura Figurine:** uzTsXzlbKn (I = i mayúscula).
- **Special Akuma Figurine:** uQHkWgYbJC.

TÍTULO AKUMA KILLER

En el modo Arcade, no Continues y haz al menos un Perfect. Tras vencer a Seth, lucharás contra Akuma. Si ganas lograrás el titulo.

SEGUNDO RIVAL

En el modo Arcade, antes del séptimo combate aparece el mensaje "Fight your rival". Mantén pulsado R desde ese momento y, en lugar de luchar contra tu rival típico, lo harás contra tu segundo rival (que varía para cada personaje).

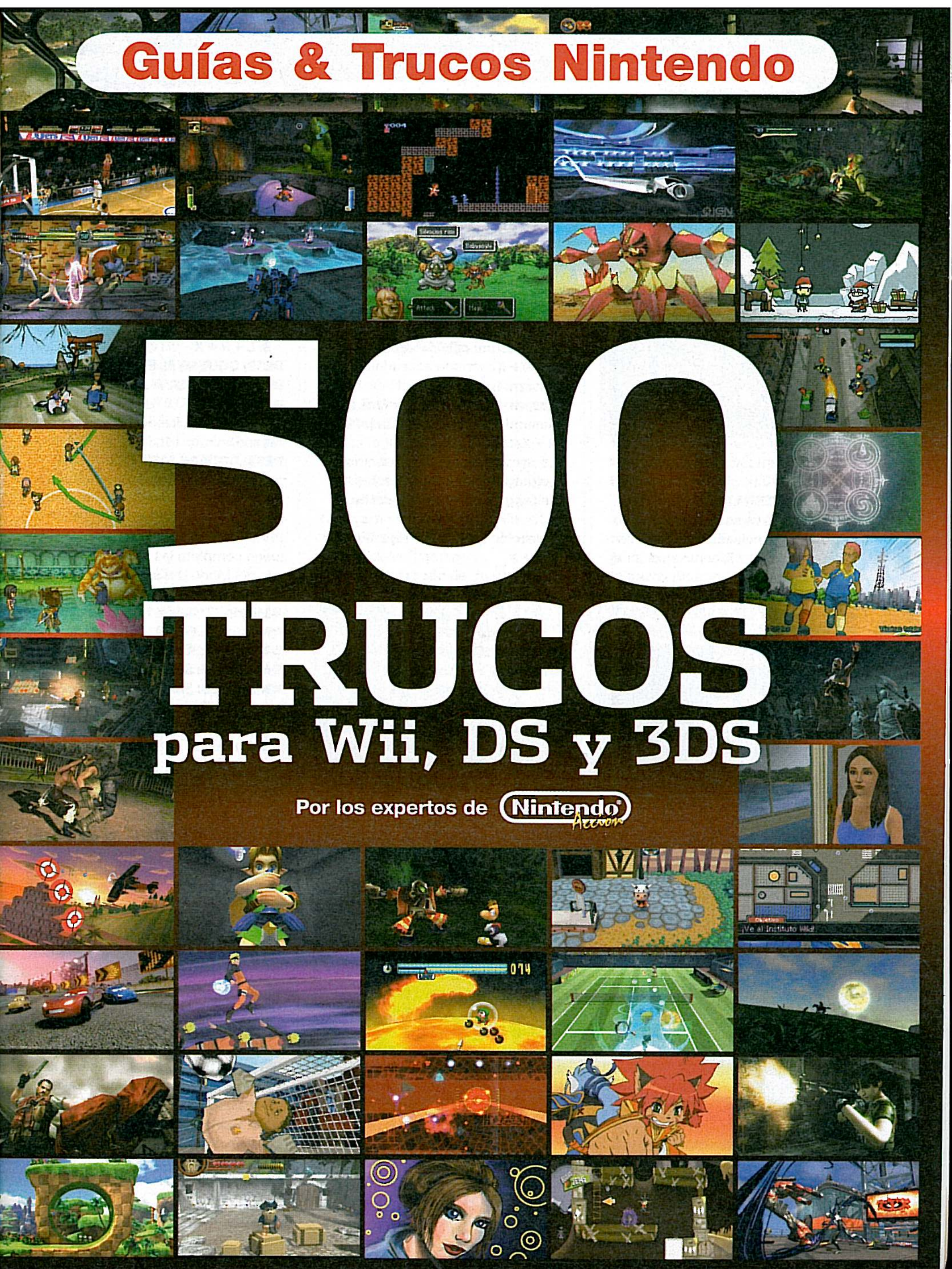
RAYMAN 3

JEFE FINAL: GROLGOTH

Esquiva las bolas láser y sus pisotones. Cuando te dispare las bombas devuélveselas con el puño. Después de recibir variosimpactos, pegara un salto y, al caer, hundirá el suelo. Después de una conversación tendrás que ir volando para atacarle. Date la vuelta y coge el Power Up para poder dispararle. Ahora ve hacia él, dispárale a las "manos" y vuelve a por el Power Up. Sigue haciéndolo mientras



esquivas sus disparos. Si se mueve por los túneles ve a buscarle y si está dentro de la lava no te molestes en dispararle. Evita caer en la lava o tendrás que repetir todo.


Guías & Trucos Nintendo
500
TRUCOS
para Wii, DS y 3DS
Por los expertos de Nintendo Acción